HEAVY RAIN **BIOSHOCK 2** MOUNT & BLADE WARBAND

8GB DVD | 148 SAYFA

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

MART 2010/03 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 29 | ISSN: 1307-8933

StarCraft II

EN SONUNDA KAVUŞTUK SANA!

K.K.T.C. 7.50 TL. (KDV DAHİL)



BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE 2PLAY
YENİ SAYI 17 MART'TA ÇIKIYOR !



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

Eski rakipler üslerini yeniden kuruyor!
Strateji savaşları kızışıyor… Daha başka ne denebilir ki, StarCraft 2'yi ele geçirip evire çevire incelediğimiz betasının kapak olmasıyla, Command & Conquer serisinin bir oyununu tam sürüm olarak vermemizin aynı aya gelmesi ne kadar da manidar bir rastlantı… 10 yıl öncesinin "C&C mi daha iyi, Starcraft mı?" tartışmalarının yeniden başlayacağı bir döneme girdiğimiz çok açık. C&C serisinin son oyunu olan Command & Conquer 4, 16 Mart'ta, StarCraft 2 de ondan birkaç ay sonra da gelecek ve tartışmalar yeniden alevlenecek!

Bir diğer yandan, dünyamız karardı bu ay… Yanlış anlamayın, kötü bir şey gelmedi başımıza. Sadece Heavy Rain, Silent Hill: Shattered Memories ve Bioshock 2 oynadık… Bu üç oyun silindir gibi ezdi geçti ruhumuzu. 5-6 saatlik bir Modern Warfare 2 seansıyla kendimize gelebildik.

***

Hepimiz için pek öyle olmadı aslında Sinan. Olmasını istemediğimizden belki de... Heavy Rain'in yara izlerini ben hâlâ büyük bir özenle saklıyorum. Derginin sayfaları arasından kafamı kaldırmayı başardığım anda da tazelemek için geri dönüyorum PS3 başına, kesin bu, yapacağım! Yağmurlar çekip gitmeden önce bu oyunu birkaç kez daha oynayacağım.

En son ne zaman böyle bir şubat geçirmiştik dersiniz? Hiçbir zaman. Birazdan okuyacağınız sayfalardaki not ortalaması sadece yılın son aylarında yüzde 80'in üzerinde seyreder normalde. Fakat her ne olduysa yılın bu alakasız ayına birbirinden etkileyici oyunlar düştü, şubat ilk kez "kısa ve acısız", ilk kez "hangisini oynasam" diyerek geçti. Böyle bir ayda dergi yetiştirmenin gerilimi bile güzeldi.

Siz nasıldınız sevgili okur? Zamanın ne kadar hızlı tükendiğini göstermek konusunda yeterince aydınlatıcı mıydı geride kalan 28 gün? Rapture'da ayaklarınızı, Heavy Rain'de gözlerinizi ıslattınız mı? Oyungezer'in en acayip sayılarından biri için önyargılarınızı bir yana bıraktınız mı? Bence sayfayı çevirmeden önce cevabınız "evet" olsun. O halinizle daha çok seveceksiniz okuduklarınızı.

Hoş geldiniz. İyi ki bizimlesiniz...

Sinan & *Serpil*

NOT: Free2Play'in ilk sayısına gösterdiğiniz müthiş ilgiye teşekkür ederiz! İkinci 17 Mart'ta bayilerde!

GÖRSEL: Fahrenheit

Wii™









www.pegi.info





©2009 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo.

Wii'nin yeni rengi artık siyah



+

Wii Remote™ ve Nunchuk™



+

Wii MotionPlus™



+

Wii Sports™ ve Wii Sports Resort™



Wii Sports Resort Paketi



içindekiler

360drc



PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME





ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin







EKRAN DIŞI



OYUN CANAVARI

oyun indeksi

OGZ_DVD

BİRDEN FAZLA MAMMOTH MK. II ÜRETEBİLEN DVD



FULL OYUN!

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Yıllardan 2030, Temple of Nod'un yıkılışının ardından dünyada bir kez daha barış sağlanıyor. Cesedi bulunamasa da Kane ölü kabul ediliyor ve liderlik mücadelesi altındaki Brotherhood parçalara ayrılıyor. GDI ise Tiberium'un etkisi altındaki gezegeni gizlice takip etmeye devam ediyor. Derken...

Zaman ne çabuk geçiyor. Tiberian Sun çıkalı on yıl olmuş, hatta geçmiş bile. EA ise geçtiğimiz yıl olduğu gibi yine bir güzellik yaparak 19 Mart'ta çıkacak Tiberian Twilight öncesinde serinin önceki oyunlarını ücretsiz olarak dağıtmaya devam ediyor. Bu kez sırada Tiberian Sun var; hem de Firestorm eklenti paketiyle birlikte!

KURULUM

Oyunun kurulumu oldukça kolay. Öncelikle **Yükle** düğmesine tıkladığınızda açılan **OfficialCnCTiberianSun.rar** dosyasının içeriğini **C:\Program Files** klasörünün altına çıkartın. İşlem tamamlandıktan sonra oyunu başlatmak için **C:\Program Files\EA Games\Command & Conquer The First Decade** klasörünü açıp içerisindeki **Play Tiberian Sun** yazılı kısayola çift tıklamanız yeterli. İsterseniz sonradan daha kolay erişmek için bu kısayolu masaüstünüze kopyalayabilirsiniz.

Eğer oyunu Program Files haricinde bir klasöre yüklemek istiyorsanız bu kısayol çalışmayacak, ilgili dosyanın bulunamadığına dair bir hata verecektir. Bu durumda oyunu çalıştırmak için **EA Games\Command & Conquer The First Decade\Command & Conquer(tm) Tiberian Sun(tm)\SUN\Game.exe** dosyasını kullanabilir, veya masaüstünüze bu dosyanın bir kısayolunu oluşturabilirsiniz.

Tiberian Sun'ı internet üzerinden de oynamak istiyorsanız, oyunu Program Files'ın altına yüklemeniz veya **tibsun_regadd.reg** dosyasını çalıştırmadan önce içeriğini düzenlemeniz gerekiyor. İlgili açıklamayı yine aynı klasör içerisindeki **TiberianSun_OnlinePlayInstructions.txt** dosyasında bulabilirsiniz.

EKRAN ÇÖZÜNÜRLÜĞÜ

Tiberian Sun oldukça eski bir oyun olduğundan Options'tan ayarları kurcalamak istediğimizde ekran çözünürlüğü olarak 640x480 ve 800x600 olmak üzere yalnızca iki seçenek sunduğunu görüyoruz. Eğer oyunu daha yüksek bir çözünürlükte oynamak istiyorsanız, yapmanız gereken ufak bir düzenleme var. Oyunu yüklediğiniz klasörün altındaki **Command & Conquer(tm) Tiberian Sun(tm)\SUN** klasörüne girin ve **SUN.INI** dosyasını açın. İçerisinde aşağıdaki gibi bir bölüm olacak:

```
[Video]
ScreenWidth=800
ScreenHeight=600
StretchMovies=no
```

Buradaki **ScreenWidth** ve **ScreenHeight** değerlerini sırasıyla örneğin 1680 ve 1050 olarak değiştirip kaydederseniz oyunu çalıştırdığınızda 1680x1050 çözünürlüğünde açılacaktır.

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Dungeon Defense
2- Microsia
3- Bioshock 2 videoları
4- Depict1
5- Which

GLOBAL GAME JAM 2010

Geçtiğimiz ay METUTECH-ATOM bünyesinde ve yalnızca 48 saat içerisinde geliştirilen 17 adet oyunu DVD'mizin Bonus bölümünde bulabilirsiniz. Oyunların bir kısmı Mac OSX veya iPhone gibi platformlar için geliştirildiği için bilgisayarınızda çalıştıramayabilirsiniz, bilginize. Hangi oyunun hangi platformlarda çalıştığını, varsa çalışmak için ihtiyaç duydukları ek uygulamaları ve oyunların kendileri ile yapımcıları hakkında ek bilgilere Oyunlar klasöründeki web bağlantısı aracılığıyla ulaşabilirsiniz.



AVEA'DAN HARBİ TARİFE!

HARBİDEN KONUŞ



GÜNDE 4 KONTÖRE
TÜM AVEALILARLA
100DK KONUŞMA

HARBİDEN MESAJLAŞ



GÜNDE 5 KONTÖRE
100DK KONUŞMA
+ HERYÖNE 30 SMS

HARBİDEN İNTERNETE GİR



GÜNDE 6 KONTÖRE
100DK KONUŞMA
+ HERYÖNE 30 SMS
+ 5 MB İNTERNET

- YÜKLEME ŞARTI YOK!
- HER 'ALO'DA KONTÖR DÜŞME YOK!
- İNTERNETTE 1-2 SİTEYLE SINIRLANMAK YOK!

www.harbiteklifleraveada.com



- Tarife kapsamındaki faydaların kullanım hakkı günlük olup ertesi güne devretmez.
- Abonelerin tarife seçeneklerinden faydalanabilmesi için hatlarında gereken günlük kontör miktarından 2 kontör fazlası bulunmalıdır.
- Hatlarında yeterli kontör bulunmayan ya da tarife kapsamını aşan aboneler Harbi tarifenin standart fiyatlarından ücretlendirilir.
- Diğer yönleri arama fiyatının dakikası 1 kontördür.
- Ücretlendirme kayıt günü dahil her gün akşam 20.00'dan gece yarısına kadar gerçekleştirilir, tarife faydaları ücretlendirmeyi takip eden günün gece yarısı abonelerin hatlarına yüklenir.
- Bu tarifeye kayıt, ilk 200.000 abone ile sınırlıdır.



avea.com.tr 444 1 500 | avea içi 500 | avea bayileri

Avrupa'nın En Büyük Oyun Ligi

ELECTRONIC SPORTS LEAGUE

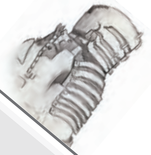
ARTIK TÜRKİYE'DE

www.esl.eu/tr

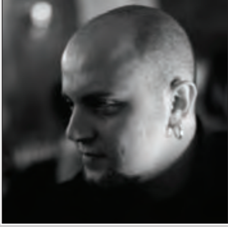




360drc


Kabusun ilk çizimleri...

syf 12 >>



AĞIR OLDU BE!

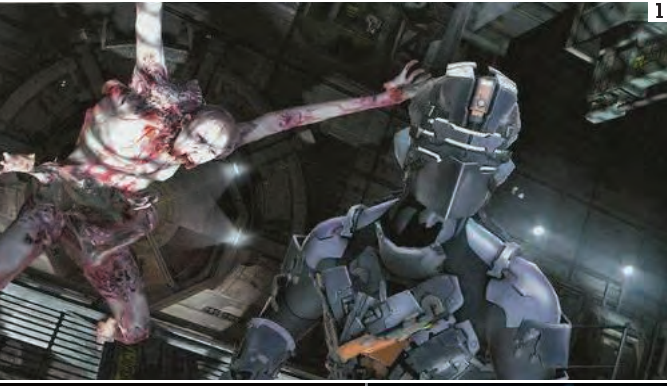
Şimdi herkes bir şeyler karalayacak ama insan yıllardır beklediği "o oyun" gelince, parmaklarına üşüşen sözcükleri daha fazla tutamıyor. Bir hafta sonuydu, Ankara'da yaşayan nişanlım İstanbul'a geldiğinde ilk planım onu camiaya kazandırmaktı. HD Star Wars filmlerini ofisten çekip henüz Darth Vader'ı reklam oyuncusu sanan sevdiceğimi Jedi Order'la tanıştırmaktı niyetim. Amma ve lâkin, ofiste tek bir adet yalnız başına bana bakan Heavy Rain'i gördüğümde planlar değişti. Tası tarağı toparlayıp eve kapandık. Sanırım dışarıda David Cage'in tuttuğu set ekibi yağmur yağdırıyordu. Hani, ancak bu denli eşlik edebilirdi şartlar bir oyuna… Pardon, hikâyeye… Kendi kara filmimizi yazdık o hafta sonu biz. Dağınık bir ev ve darmadağın olmuş kafalarla attık kendimizi dışarıya. Ev bastı, zihin bastı. Kapıları dahi analog çubukla açtım o hafta sonu.
Eğer dergiyi sırayla okuyanlardansanız bu defalık kuralı bozun ve Serpil'in Heavy Rain sayfalarına gidin buradan. O yağmur altında daha fazla bekletmeyin onu.

Biterken çalıyordu: Air – Redhead Girl

FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar

1- Ishimura'yı bitiren virüsten Backstreet Boys bile kurtulamamış.
2- İlk oyunun karanlık boşluklarının ardından bu sefer bizi daha canlı yaşanabilir alanlar bekliyor







DEAD SPACE 2

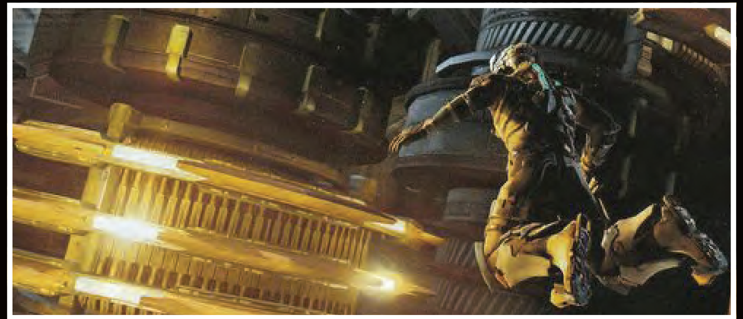
UZAYDA HÂLÂ HAYAT YOK - ALİ SEZGİN

Geçtiğimiz senenin en büyük sürprizlerinden biri kuşkusuz Dead Space'di. Electronic Arts bünyesinden Resident Evil'a rakip olabilecek – ki bana göre RE5 denen gudubetten daha iyiydi- bir oyun çıkmasını başlarda kıyamet alameti olarak algıladım. Oyunun kalitesi şaşırtıcıydı. Şimdiye kadar kaçışın olmadığı pek çok yerle karşılaştık; Alışveriş merkezleri, çatı katları, mezarlıklar, gemiler... Uzay gibi kaçışın hemen hemen imkânsız olduğu bir yerin ilk olarak EA tarafından düşünülmesi bile başlı başına bir korku öğesi aslında.

ISAAC'İN ENSE TRAŞI

Dead Space 2 seriyi üç yıl sonrasına götürüyor. Isaac Clarke, Ishimura'da yayılan salgını durdurmayı başarmıştır ama bunun bedeli düşündüğünden çok daha ağır olur. Gördüğü onca dehşet verici sahne, insanların dönüştüğü yaratıkların görüntüleri ve kendi yaptıklarıyla zihinsel olarak artık mücadele edemiyor ve çok daha dengesiz bir insan haline geliyor. Dead Space'de bıraktığımız Isaac Clarke sadece elinde doğru cihazlar olan bir mühendisti. Dead Space 2'deyse virüsü durdurmak için hiçbir şeyden çekinmeyen, gereksiz şiddet kullanmayı adet edinmiş bir psikopatla karşı karşıyayız.

İlk oyunda düzgün kullanılmayan uzaya dayalı bilmecelerin sayısı ikinci oyunda fazlasıyla artacak.



Ishimura'yı son bıraktığımızda artık geriye veba falan kalmamıştı. Bu noktada yeni uzay istasyonumuz Sprawl'a merhaba diyoruz. Sprawl Ishimura'nın aksine bir yaşam kolonisi, yani içinde alışveriş merkezi, spor salonu, kilise ve okul gibi mekânların olduğu bir koloni. Tahmin edebileceğiniz üzere bu da virüslü bebekler başta olmak üzere çok daha rahatsız edici ve tehlikeli yaratıklarla karşı karşıya kalacağımız anlamına geliyor. Visceral Games, Sprawl konusunda fazla konuşmuyor ama Ishimura'dan kat be kat büyük olacağını ve bir maden gemisinde göremeyeceğimiz uzun koridorlar ve geniş hollerin fazlasıyla bulunacağından bahsediyorlar.

DUVARDAN BİLGİ KAZIMAK

Dead Space 2 ile ilgili fazla bilgi verilmedi ama yinede biz yapımcılardan bilgileri sökmeye devam ediyoruz. Oyunla gelecek en büyük yeniliklerden biri mızrak silahı olacak. Mızrak silahı sayesinde düşmanlarınızı doğrudan duvarlara mıhlayabileceksiniz. Defalarca kurşun yemesine rağmen inmeyen yaratıkların basit bir mızrak darbesiyle ölmeyeceğini tahmin ediyorsunuzdur elbette. Bu noktada duvara saplanıp çaresiz kalan yaratıklar doğrudan psikopat Isaac'ın merhametine kalıyorlar. Visceral Games'in Dante's Inferno ile ne kadar psikopatlaşabildiğini gördükten sonra Isaac'ın o zavallı yaratıklara neler yapabileceğini düşünmek bile istemiyorum.

DAHA NELER?

Dead Space 2 ile gelecek bir diğer önemli özellik ise çoklu oyuncu seçenekleri olacak. Şimdilik ortaklaşa oynanış içeren bir modun olup olmayacağı belli değil ama arkadaşlarınızı kesip biçebileceğiniz değişik oyun modlarının varlığından eminiz. Dürüst olmak gerekirse Dead Space 2'nin çoklu oyuncu modunun tutacağını pek düşünmüyorum ama sıkıcı geçen ofis saatleri veya kampüslerinde bir süreliğine oyalanmak isteyen oyuncuların ilgisini çekecektir.

KISACA

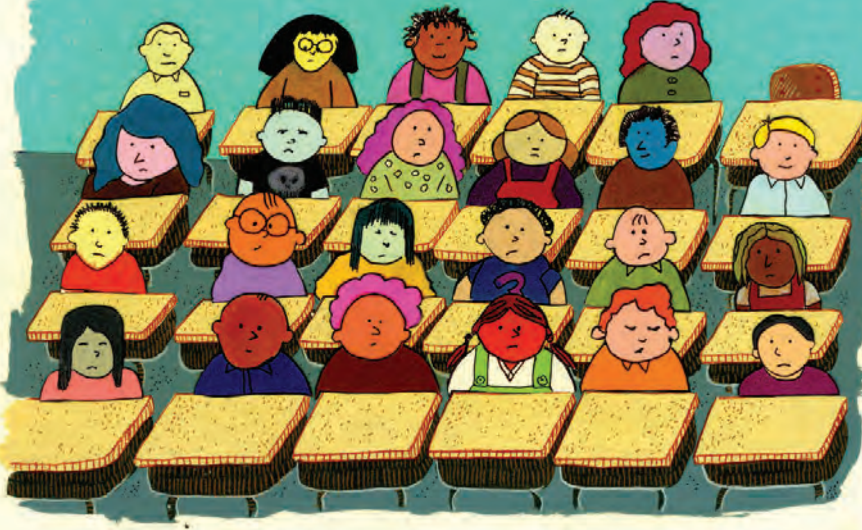
Tür: Korku/Aksiyon
Yayıncı: EA
Çıkış tarihi: Belli değil
Platform: PS3, Xbox 360
Web Sitesi: deadspace.ea.com

ŞCR / Visceral Games

The Godfather: The Game (2006)
EA'in Mafia'ya rakip olarak çıkardığı The Godfather pek çok eleştirmen tarafından vasat bir oyun olarak nitelendirilmişti. Firmanın acemiliği pek çok noktada kendini gösteriyor, oynanış oyuncuları sarmıyordu.

Dante's Inferno (2010)
Dante's Inferno pek çok bakımdan ilginç bir oyun oldu. Sanat yönetmenliği ve akıcılık açısından son derece başarılı olmasına rağmen God of War'a gereğinden fazla benzeme çabası oyunun genel kalitesini çok düşürdü. İncelemesini bu sayımızda okuyabilirsiniz.


Isaac yeni kostümü sayesinde ilk oyunda olduğu üzere hantal kalmayacak.



SANAL ÖĞRENİMDE İLK MEYVELER

Geçtiğimiz aylarda Obama'nın oyunlar ve eğitim konusunda ciddi bir yatırım yapacaklarını ve Amerikan eğitim sisteminde bu yolla birtakım değişikliklere gideceklerini haber vermiştik. Pilot bölgelerde yapılan sonuçlar öğrencilerin başarı oranında çok ciddi artışların olduğunu belgeliyor. Kulağa nasıl da ütopik geliyor değil mi? Örneğin, New York'ta son derece gelişmiş bir teknolojiyle hizmet veren Quest2Learn okulunun öğrencileri iletişim, iş hayatı, ekonomi gibi dersleri tamamen internet pratikleri üzerinden öğreniyorlar. Bir web sitesinin kurulumu ve işletilmesi çok farklı alanlarda birikim gerektirdiğinden, tüm parçaların bir arada nasıl uyumlu çalışacağını öğreniyor ve uyguluyorlar. Coğrafya dersleri tamamen Google Earth üzerinden çalışılıyor ve öğrenciler fikirlerini ve öğrendiklerini podcast aracılığıyla paylaşıyorlar. Sadece internet değil, oyunlar da öğrenimin ciddi bir parçasını oluşturuyor. Geliştirilen Immune Attack adlı FPS oyunuyla insan bedenini, nasıl çalıştığını ve hastalıklarla nasıl mücadele ettiğini öğreniyorlar. Öğrencilerin sonuçlarını değerlendiren Dr. Melanie Stegman "oyundaki detay seviyesi öylesine yüksek ki öğrencilerin aldıkları bilgi inanılmaz. Onlarla konuşurken 15 yaşındaki öğrencilerle değil, meslektaşlarımla konuştuğumu sandım. Sonuçta tüm bunları kitaptan öğrenmeye kalksanız, bir ton yeni kelime öğretmek zorundasınız. Bu da 15 yaşındaki öğrencileri uyutmaktan başka bir işe yaramaz." Yahu, biraz geriden mi geliyoruz ne?

40drc ATEŞ



Lieonhead'in Facebook sayfasından okuduk.

"Fable 3'ün çıkışıyla birlikte biz de piyasaya sürebileceğimiz hediyelikleri düşünmeye başladık. Kitaplardan, kahve kupalarına, tişörtlere kadar yüzlerce şey üretebiliriz. Ancak aklımızdaki en ilginç fikir Fable markalı prezervatifler."
(Evet evet... Fable 3'ün koleksiyoncu versiyonlarını şimdiden görür gibiyiz. Oyunun müzikleri, art kitabı ve bir kutu Bowerstone marka kondom! Oyundan sonra yaramazlık isteyenlere...)

"127 milyon DS, 68 milyon Wii sattık. Ve sanıyorum ki bir süre daha bizden yeni bir donanım göremeyeceksiniz. Hala keşfetmediğimiz yerler olduğunu düşünüyoruz. Umarım büyük oyun firmaları da akıllı davranırlar ve platformlarımıza daha çok odaklanırlar."
(Hımm, bir bakalım Big Daddy Karting? Wii Origami Killer Challenge? Eden Prime Sports Resort? Haydi hep birlikte bir Wii IP'si yaratalım ve sıkı oyunculara da hitap etsin.)



Nintendo pazarlama sorumlusu Cammie Dunaway



MAX EVİNDEN ÇOK UZAKTA

Max Payne 3'ün bu yıl içinde piyasaya çıkacağını düşünüyoruz. Düşünüyoruz da oyunun başında eski yapımcıları yok bildiğiniz gibi. Bu da biraz temkin yaratıyor haliyle. Serinin yaratıcısı Remedy şu sıralar Alan Wake'e son halini vermekle meşgul. Peki, işleri bittikten sonra dönüp yeni oyuna da el atacaklar mı? Remedy'den Oskari Hakkinen'e göre böyle bir olasılık yok. "Bildiğiniz gibi markamızı Rockstar'a sattık. Henüz oyunu ekranda görmüş değilim ancak ekran görüntülerine uzun uzun baktım. Rockstar kesinlikle kötü bir oyun yapmıyor. Onlar şimdi kendi Max Payne yorumlarını yapacaklar fakat bu bir Remedy oyunu olmayacak. Şaka, şaka... Aslına bakarsanız oyunun muhteşem olmasını bekliyorum. Çünkü bu bir Rockstar oyunu." Aynı görüşlere Remedy'nin baş yazarı ve Max Payne'nin yaratıcısı Sam Lake de katılıyor: "Yeni oyunu oynamak için sabırsızlanıyorum."

+360 derecede kaynayanlar
LEVEL UP

Başımızı kaşısak ya?
Muhtemel yılın oyunu adaylarından ikisi olan Heavy Rain ve Bioshock 2 aynı ay gelerek bizi allak bullak etti. Üstelik Heavy Rain kendisini tekrar tekrar oynatarak şımarıklığını da yaptı. Yapacak onca iş vardı halbuki.

Büyü Artık Avustralya
Biz demiyoruz kendileri diyorlar. 18 yaş üzerine uygun oyunların birer birer yasaklandığı Avustralya'da bu duruma dur demek isteyen insanlar birleşti ve "Grow Up Austraila" isminde bir kampanya başlattı. 16.000 imzanın toplandığı kampanyaya gönülden destek veriyoruz.

Natal sudan ucuz
Microsoft'un merakla beklenen devrimsel kontrol cihazı Natal'ın nasıl bir fiyatla bize darbe indireceği tartışmasına analist Michael Pachter "kendi bakış açısıyla" son noktayı koydu ve 50 $'lık bir fiyat ön görüsünde bulundu. Hay ağzın bal yesin Pachter.

Sürpriz yumurta
Prince of Persia: The Forgotten Sands hakkında "oyunun filminin oyunu" yakıştırmaları yapıladursun su yüzüne çıkan küçük bir sürpriz hepimizi heyecanlandırdı. Ubisoft'un açıkladığı oyun içeriğinde Prince of Persia: Classic de yer alıyor. Dinozorlara gün doğdu.

Yağmur duası
Bizler her ne kadar Heavy Rain nedeniyle başımızı kaşıyamasak da bu zevkten mahrum kalan insanlar var. Birleşik Arap Emirlikleri, Darksiders'ın ardından Heavy Rain'i de yasaklayarak büyük bir ayıba imza attılar. Kavurucu çöl sıcaklarına yağmur iyi gelirdi aslında.

PC'ye bir darbe daha
Duke Nukem'den sonra günümüzün en nazlı oyunu olan Alan Wake'den PC oyuncularına kötü haber. Uzun zamandır konuşulan dedikodu gerçek oldu ve Alan Wake'in sadece Xbox 360 için piyasaya çıkacağı açıklandı. Biz yine de her şekilde PC'ye çıkacağını düşünüyoruz ama... Ama yaaa!

Online suikast
Korsanla mücadelenin her türlüsüne destek veriyoruz ancak suyunu çıkartmadıkları sürece. Ubisoft'un yeni uygulaması uyarınca Assassin's Creed 2'yi PC'de oynayabilmek için internete bağlı olmanız gerekecek. İnternetiniz yoksa oyun da yok, nasıl?

Müziğin sesini kısar mısınız?
Guitar Hero lanetini Harmonix ile birlikte hayatımıza sokan RedOctane firması hayata gözlerini yumdu. Activision'ın devasa çarklarına boyun eğen firmada çalışanların bir kısmı işsiz kalırken bir kısmı da Activision bünyesine kaydındı. Her kapanma haberi gibi gözümüz yaşlı elbette.

LEVEL DOWN
-360 derecede donanlar

>> üzerinde çalışıyormuş. > Mass Effect Hammerhead Mart sonu geliyormuş. > Supreme Commander 2 demosu Steam'de yerini almış. > Molneux "Milo'da görünenden fazlası, Natal'da

EPIC MICKEY

DISNEY KÂBUS GÖRDÜĞÜNDE - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Sene 1927. Universal Stüdyoları bir çizgi film serisi yaratmak istiyor ve bunun için endüstride yükselmeye başlamış olan popüler bir genç adama başvuruyor. Walt isimli bu adam Universal Stüdyoları için bir çizgi film karakteri yaratıyor: Oswald the Rabbit. Oswald ve onun komik maceraları çıktığı anda popüler oluyor. Genç Walt karakter ve seriyle ilgili fikirlerini pratiğe dökebilmek için Universal'den ek bütçe istiyor fakat Universal karakterin hakları ve Walt'ın çoğu çalışanı zaten onlarda olduğu için reddedip Walt'a o an çalıştığının %20 azını öneriyor. Walt ise bunun üzerine kendi karakterine sırtını dönüp, ona sadık olanlarla beraber yeni bir karakter hazırlıyor: 1928'de, abisi Oswald'ın hafif deforme olmuş bir versiyonu ve Walt'ın soyadının bir yüzyıl boyunca çocuksu ne varsa özdeşleşmesini sağlayan o karakter doğuyor: Mickey Mouse.

BİR TUHAF GİDİŞAT

Tüm bunları size anlattım, çünkü şu an ellerinizin uğruna heyecandan titremesi gereken Epic Mickey bunlara dayıyor sırtını. Muhtemelen tüm Disney evreninde etrafına yetişkin temalar örülebilinecek tek hikayeyi (her ne kadar bir meta-hikaye de olsa) çekip alıyor Warren Spector ve ekibi, üstüne olabildiğine karanlık ve olabildiğine güçlü bir tasarım işliyor ve olgun temalar koyuyor, ahlak seçimleri gibi, yaratmak ve yok etmek arasındaki tercih gibi. Ve tüm bunları muhtemelen evrenin en "Disney" konsolu olan Wii'de, sadece Wii'de yapıyor. Evet? Başladınız mı heyecanlanmaya?
Birileri her zaman daha popülerdir.

DAHASI VAR, DAHASI…

Ama ben sizi heyecanlandırmaya henüz başlamadım bile. Evet, Epic Mickey Oswald the Rabbit ile Mickey Mouse'ın meta-rekabetini ve nasıl Mickey'nin Oswald'ın yerini aldığının hikayesiyle çok ilgili bir oyun, fakat bir o kadar da ilgisiz. Oyunumuz Fantasia çizgi filmleri ve Kingdom Hearts oyunlarından tanıdığımız büyücü Yen Sid'in (isme dikkat) yarattığı ve Disney'nin unutulmuş tüm karakterlerinin ikamet ettiği Cartoon Wasteland'e Mickey'nin yanlışlıkla boya ve tiner dökmesi sonucuyla yarattığı bir "Phantom Blot"'un dadanmasından sonra olanları konu alıyor. Phantom Blot önceleri direnişli olan Wasteland sakinlerinin inancını ve iyi niyetlerini tek tek kırıyor ve en sonunda kardeşi Mickey'i ve onun dünyasını korumak için ölmeye hazır olan Oswald'ı buluyor, onun bastırılmış kıskançlığını ve içinde on yıllarca kabarmış haksızlık duygusuna hükmediyor, onu büküyor ve Mickey'e karşı bir hale getiriyor. Oswald Mickey'nin hayatını istiyor kendine, The Mad Doctor'ın yardımıyla onun arkadaşlarının robotik versiyonlarını yaptırıyor, onun hayatını simüle etmeye çalışıyor. Fakat hiçbir şey yetmemeye başlıyor Oswald'a ve en sonunda Phantom Blot'ın çağrılarına kulak verip Mickey'yi Wasteland'e çekiyor onu yok etmekten başka hiçbir şey düşünmeyerek.

"SEÇİM. SORUN SEÇİM."

Biz tam bu noktada Mickey'nin kontrolünü elimize alıyoruz, tam Mickey'nin elinde kaza bela gerçek dünyadan beraberinde götürebilmeyi başardığı sihirli bir boya fırçasıyla Cartoon Wasteland'in kaotik dünyasına düştüğü anda. Platformlar, yükseltiler, köprüler ve uçurumlarla dolu olacak Cartoon Wasteland ve biz onun karanlık topraklarında elimizde bir boya fırçası ve bir kova tinerle Oswald'ın karşımıza çıkardığı düşmanlar ve engellerle baş etmeye çalışacağız. Hem boya hem de tiner ortak bir bar kullanacak, yani Mickey ya bir şeyler yaratacak, ya da bir şeyleri yok edecek Cartoon Wasteland'de. Evet. Seçim yapacağız. Yaratmak ve yok etmek, üstüne iyilik ve kötülük, kahramanlık veya kavgacılık. Yapacağımız her seçim görünüşümüzü, bizi ve Cartoon Wasteland'i başka bir yere taşıyacak, gerektiğinde boss savaşlarından bile kaçınabilecek, alternatif yollar bulabileceğiz. Fırçamızla köprüler yaratabilecek veya tinerle düşmanları dünyalarından silebileceğiz. Her şey bizim seçimimizde olacak.

Şimdi heyecanlısınız değil mi? Olmalısınız. Oyun dünyasının en zeki adamlarından biri, en etkileyici fikirlerden bir tanesiyle geliyor karşımıza ve dünyanın en eski karakterlerinden biri yeniden doğuyor. 2010'a dair en fazla beklediğimiz oyunlardan biri Epic Mickey bu yüzden. Ve bu yüzden onu sonuna kadar takip edeceğiz.





1- Tavşanlar da akıl sağlıklarını yitirebilirler.

2- İfadeye bakar mısınız?

ŞCR / Junction Point

Junction Point Deus Ex ve Thief serilerinde çalışmış efsanevi Looking Glass Studios neferi Warren Spector'un 2006 yılında kurduğu ve 2007 yılında Disney'e kattığı yeni şirketi, Epic Mickey de bu yeni şirketin ilk oyunu. Daha iyi bir başlangıç düşünmek mümkün değil sanırım.



Hastalıklı mı? Kesinlikle öyle…

KISACA

Tür: Platform
Yayıncı: Disney Interactive
Çıkış Tarihi: 2010
Platform: Wii
Site: www.junctionpoint.com

Milo'dan fazlası var" demiş. > Geliştirme zamanının uzaması nedeniyle Yakuza 3'ten içerik çıkarılmış. > Wii ve DS'e Batman oyunları geliyormuş. > Team 17 yeni bir Worms oyunu üzeri- >>



ZORLAYIN… BİRAZ DAHA, BİRAZ DAHA

Geçen ayki "kaybolmayan çiklet" haberimizi hatırlarsınız. Bu ay da benzer bir tartışmaya şahit olduk. Yaşanan ekonomik krizle birlikte oyun tasarımlarında önceliklerini değiştirmek zorunda kalan yapımcılar, büyük ve derinlikli oyunlardan çok, basit ve rahat oynanabilir oyunlara kaydılar. Bu sayede yapımcılar ve dağıtıcılar uzunca bir süredir daha geniş kitlelere oyun satabiliyorlar. Fakat sıkı oyuncu kitlesinden ve oyun medyasından gelen protestolar iyiden iyiye artmaya başladı. Örneğin, Demon's Souls "rahat oyunlar" döneminin en zor oyunlarından biriydi ve Gamespot başta olmak üzere çoğu yerde yılın oyunu ödülüne layık görüldü. Aynı şekilde VVVVVV da zorluğuyla çıldırtsa bile oyuncular tarafından çok sevildi (en azından Sinan tarafından). Söylem ise her yerde aynı: "Bizi aptal yerine koyan ve sürekli incelen oyunlar döneminde bize tekrar neden oyuncu olduğumuzu hatırlattılar."

BİZDEN KORKMA SAYIN SAVCIM

Güney Avustralya başsavcısı olarak görev yapan ve video oyunlarına koyduğu yasaklarla ünlenen Michael Atkison "benden nefret eden ve bu şehirde beni istemeyen motosiklet çeteleri ben ve ailem için oyunlardan daha az risk taşıyor. Yasadışı bir motosiklet çetesi gecenin ikisinde kapıda dolaşmıyor ancak bir oyuncu dolaşıyor" diyerek kaygısını dile getirmiş. Belli ki Avustralya'da motor çetelerine aile koruma kilidi getirilmiş. Vah Michael!



TOP 20 PC



PC'ciler koridor faresi olmayı çok özlemişler belli ki.



1 Aliens vs Predator
SEGA
Notları pek iç açıcı olmasa da tahtın yeni sahibi.

02	The Sims 3	EA	Aynı
03	Football Manager 2010	SEGA	Düştü
04	The Sims 3: World Adventures	EA	Aynı
05	Bioshock 2	2K Games	Yeni
06	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Düştü
07	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Çıktı
08	Mass Effect 2	EA	Yeni
09	Star Trek Online	ATARI	Yeni
10	Dragon Age: Origins	EA	Düştü
11	STALKER Call of Pripyat	Bitcomposer	Yeni
12	Empire: Total War	SEGA	Düştü
13	UK Truck Simulator	Excalibur	Yeni
14	Left 4 Dead 2	Valve	Düştü
15	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Düştü
16	Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda	Düştü
17	Spore	EA	Düştü
18	Microsoft Flight Simulator X	Microsoft	Düştü
19	Batman Arkham Asylum	Eidos	Yeni
20	Blood Bowl	Focus Home	Yeni

Fort Knox'a doğru yolum var!

ATEŞ PAHASI

Oyundan para kazanılır ya da kazanılmaz bu ayrı bir tartışma konusu ancak bir miktar para kaybedeceğiniz kesin. İşte yapımcılarının cebini en çok delen oyunlar:

10 Killzone 2
Oyunun yapımına 45 milyon dolar para gitmiş. Killzone 2'nin bütçesi önce 20 milyon olarak hesaplanmış ancak yapım süreci uzayınca çıkan fatura da kabarmış tabii. Bu paranın pek de boşa gittiğini söyleyemeyiz, oyun gayet iyiydi.

9 Final Fantasy XII
Listenin sürprizi. Yine de oyunun içinde biraz vakit geçirdiğinizde 48 milyon dolarlık bütçenin normal olduğu sonucuna varıyorsunuz. Hani, sadece müzikler yeter.

8 LA Noire
Daha çıkmadan konuşmaya başladık. Bütçenin halen artma şansı var çünkü oyunun pazarlama kampanyalarına henüz başlanmadı: 50 milyon dolar.

7 APB
Oyunun bütçesi 50 milyon dolar ancak DVO sınıfına girdiğini düşünürseniz bunun yıllık giderleri, pazarlamasının devam etmesi, genişleme paketleri derken faturası Sandoz gibi olacak.

6 Halo 3
Satışlara baktığımızda Bungie'nin Microsoft'un sütünü boşuna sağmadığını görüyoruz. Oyunun bütçesi tam 55 milyon dolar ancak proje neredeyse ön siparişlerle kendini kurtarmıştı zaten.

5 Metal Gear Solid 4
Oyunun yapımı tam olarak dört yıl sürmüştü. Hani, az bile desek yeridir. 60 milyon dolar bütçeli oyun, her bir kalem gideri hak etmiş bizce.

4 Too Human
Listenin fail galibi. Oyunun yapımı sırasında kullanılan Unreal motorundan vazgeçilip özel motor yazılmaya başlayınca olanlar olmuş. 65 milyon dolarlık oyun güzelim Silicon Knights'ın da canına okudu haliyle.

3 Shenmue
Düşünsenize bundan tam 10 yıl önce bir oyunun yapımına tam 70 milyon dolar harcanmış. Platform da Dreamcast olunca satışlarda yaşanan hayal kırıklığını varın hesap edin. Oyun harikaydı ama...

2 Gran Turismo 5
Bir oyun çıkmadıkça bütçesi de şişiyor işte. Oyunun yapımına şimdiden 80 milyon dolar harcanmış bile. İki yıl önce bütçe 60 milyon dolarmış.

1 Gran Theft Auto 4
100 milyon dolar. Nokta!

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Eşşek arısı kılığında ofise dalan Onur Koca'ye teşekkür ederiz ancak şu üçüncü kattaki kovanını temizlese iyi olacak. Amme hizmeti devam ediyor beyler, bayanlar! İlletinizi atmak için en yakın yer burası. Üşenmeyin: faruk@oyungezer.com.tr





1- Grandia (1997)
Orijinali: "Die you worms!!! Together with this burning ship rahahaha!!!"
Meali: "Geberin solucanlar!!! Bu yanan gemiyle hep birlikte tabii rahahaha!!!"
Demek ki: 90'larda kötü adam olmak daha zormuş. Daha doğrusu inandırıcı bir karakter ortaya koymak o yazarlarla pek de olası değilmiş.

2- Martian Gothic (2000)
Orijinali: "There's no way i'm using this until i know how it works!"
Meali: "Bunun nasıl çalıştığını bilmeden, kullanmama imkân yok!"
Demek ki: Bumerang gibi söz yazmak da varmış işin içinde. Kendi etrafında dönen söz de oluyormuş yani.

3- Shining Force EXA (2001)
Orijinali: "Oh nooo! Something's coming! Oh nooo! He's going to explode!"
Meali: "Anaaaaam, sakın haa! Bir şeyler geliyor! Patlayacak!"
Demek ki: Parlayan Güç (Takım?) isimli bir oyunda patlayacak olanın anlaşılması için nasıl bir ayraç koydular acep?



VANQUISH

SIR SAKLAMAK ZOR İŞ -EREN OKKA



ŞCR / Platinum Games

Viewtiful Joe, Okami ve God Hand'in yapımcıları olan Clover Studio'yu da bünyesinde barındıran Platinum Games, 2006 yılından bu yana üç adet başarılı oyuna imza attı:

Bayonetta (2009) Dante'den sonra bir de cadımız oldu, iyi oldu. Bayonetta, şu an için Platinum Games'in not ortalaması en yüksek oyunu.

Infinite Space (2009) Nintendo DS için hazırlanan bilim-kurgu temalı bir rol yapma oyunu. 23 Mart itibarıyla Avrupa'da da satışa çıkıyor.

MadWorld (2009) Wii'de gördüğümüz en tuhaf oyunlardan biriydi MadWorld. Siyah-beyaz, ve bol miktarda kanlı.

Üzerimizdeki zırhın adı ARS, yani Augmented Reaction Suit.

Hakkında hiçbir şey bilmediği, ismini ilk kez duyduğu bir oyunu dahi merakla bekleyebilir insan; yeter ki arkasında bize güven veren bir isim olsun. Vanquish'in ardındaki o isim, *Resident Evil* serisinin yaratıcısı ve aynı zamanda *Devil May Cry* gibi çok sayıda Capcom oyununun da yapımında görev alan Shinji Mikami'den başkası değil. Korkmayın, bu kez etrafta zombiler veya abidik gubidik yaratıklar yok. Yani, muhtemelen yok.

Vanquish ile ilgili olarak şimdilik elimizdeki tek resmi kaynak, geçtiğimiz ay içerisinde yayınlanan (ve DVD'mizin Video bölümünde bulabileceğiniz) tanıtım videosu. Anladığımız kadarıyla Amerika Birleşik Devletleri yörüngedeki bir enerji silahının ateşiyle başlayan bir saldırıya maruz kalıyor. Ardından kahramanımız adeta iyilik timsali bembeyaz renkteki zırhını kuşanıp bu saldırıya karşı koymaya karar veriyor. Gerçek aktörlerin rol aldığı, gerçek görüntülerle bilgisayar grafiklerinin harmanlandığı videodan biraz *Halo*, biraz *Crysis*, hatta biraz da *Iron Man* tadı alıyoruz. Saldırıyı gerçekleştiren uzaylılar mı, yoksa sadece gelişmiş teknolojiye sahip insanlar mı? Elimizdeki tek bilgi kaynağı bu video olduğu için oynanışın nasıl olacağı hakkında da bir bilgimiz yok. FPS olabilir mi, yoksa yine bir TPS mi? Hangi platformlara çıkacak? E ama biz bu oyun hakkında hiçbir şey bilmiyoruz, ne yazacağız şimdi? Derken...

HİÇ DE RESMİ OLMAYAN BİLGİLER

Derken, imdadımıza yapım ekibinde görev alan fakat görünen o ki ağzında bakla ıslanmayan bir eleman yetişiyor. *Art Models and Props Inc.* adlı firmada çalıştığını söyleyen Paul Wendling adlı bu şahıs, GameTrailers sitesindeki videonun altına oyun hakkında bazı detayları anlatan (ve kısa süre sonra ondan yapılan alıntılarla birlikte esrarengiz bir şekilde kaybolan) uzunca bir yorum yazıyor. Videonun sonunda ismi "kostüm tasarımcısı" olarak geçen Wendling'in sözleri gördüklerimizle uyuşmakla kalmıyor; üzerine bir de kendi tasarladığı, imal ettiği ve içine girip videoda rol aldığı zırhın iki adet fotoğrafını ekliyor. Şöyle diyor Wendling:

"Senaryoya göre [videoda görünen] iç giysi, aslında sinir hücreleri vasıtasıyla kontrol edilen bir güçlendirilmiş yapay kas sistemi; I Robot'taki robotlar gibi. Ardından esas gücü sağlayan bu giysiyi korumak amacıyla üzerine koruyucu bir zırh yerleştiriliyor. Ana karakter olan Sam, DARPA'nın [Defense Advanced Research Projects Agency] gizli laboratuvarlarında çalışan bir silah tasarımcısı. Saldırı haberini duyar duymaz kendi geliştirdiği bu ürünü de yanına alıp Rusların kıçına bir tekme atmaya karar veriyor."

Anlaşılan düşmanımız uzaylılar falan değil, bildiğimiz Ruslar. Wendling devam ediyor:

"Giysi ve zırh, başka HİÇBİR shooter karakterinde bulunmayan bazı şaşırtıcı yenilikler içeriyor. Ve hepinizi heyecanlandıracak birkaç yeni hareket... İpucu istiyorsanız Metroid'i düşünebilirisiniz (ama gerçek hayatta işe yarayan fizik kurallarını ihmal etmeyin). Ve bir ipucu daha... Zırhın kalçalarındaki o tuhaf parçalar... Şöyle diyeyim; eğer daha önce görülmemiş hareket olanaklarında gerçekten ustalaşmak istiyorsanız oyunu 3 elle oynamanız gerekecek. Son olarak, zırhın kollarındaki o büyük çıkıntılar da harika bir şeyler saklıyor :)"

"Ağız kısmını kaplayan parçaya gelecek olursak... O mavi parça nefes alıp vermeyi sağlayan bir nano-bariyer. Kask bölümler halinde tamamen açılıp kapanabiliyor (Lost in Space veya Stargate'teki kaskları düşünün). Görüş ise bir cam aracılığıyla değil, kaskın etrafındaki çok sayıda alıcıdan beslenip içeriye yansıtılan görüntülerle sağlanıyor."





1- Burası San Francisco. Altyazılara göre saldırı sonrasında çevre bölgelerdeki 432 bin kişi tahliye edilmiş.

2- Günün kahramanı, Paul Wendling.

HALO ÇAKMASI?

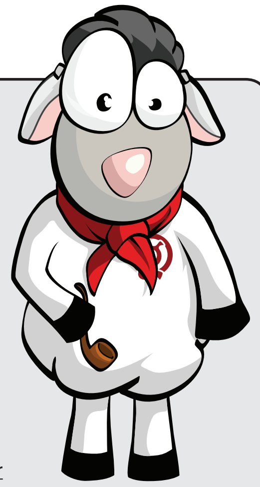
Yapımcı veya yayıncı firmadan bir zılgıt yemiş olma ihtimali ne kadar yüksek olsa da, Paul Wendling'e sızdırdığı bilgiler için teşekkür ediyoruz. (: 2007'den bu yana geliştirilen Vanquish hakkında bildiklerimiz şimdilik bu kadar. Hangi platformlara ve ne zaman çıkacağı da henüz kesin değil, fakat PS3'e kesin gözüyle bakıyor ve Xbox 360 ile PSP'ye de uyarlanacağına dair söylentileri aklımızın bir köşesine koyuyoruz. Arkasındaki isimleri de göz önüne alırsak, bu oyunu merakla beklemek için yeterince sebebimiz var. Henüz hiçbir şey görmeden oyuna "Halo çakması" diyenlere selam olsun.

KISACA

Tür: Belli değil
Yayıncı: SEGA
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: Belli değil
Web Sitesi: www.vanquish-game.com

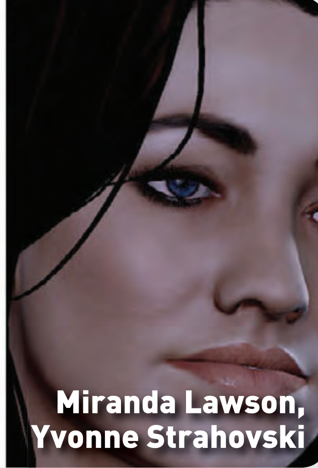


OGZ CASTİNG AJANSI



Baharı çabuk getirdiniz bakıyorum. Bu ay ajans başvuruları tavan yaptı arasından seçim yapmak zorlaştı. O değil de kendinizi ne kaptırmışsınız şu süzme Türk dizilerine. Bırakın gidin başka şeyler yapın aklınızı bulandırmayın. Ahmet Buğra, Alp Konuk, Mahmut Karadağ, Selva Daşdemir, Cahit Burduroğlu, Can Kumru, Batuhan Hangun, Emre Gökmen, Oğuzhan Kesim, Eren Kuyucu, İbrahim Solakoğlu. Hepinize teşekkürler. Yalnız Selva ve Mahmut dışında herkes Mass Effect 2'den Miranda ile Deniz Çakır'ı benzetmiş. Reçeteniz, kumandanızdan dizinin yayınlandığı kanalı kaldırmak. Tipi benzetin, muhabbete kaldığımız yerden devam edelim. Ajans başvurusu için: faruk@oyungezer.com.tr





Miranda Lawson, Yvonne Strahovski





Sevgi Böceği Robocop



TÜRKİYE'DE TTNET OYUN'A RAKİP YOK!

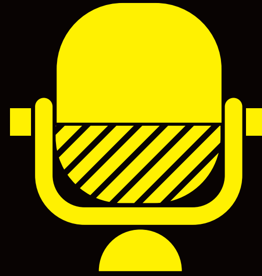
Hepimiz Steam'den haberdarız artık. Bizi, oyunları satın almak için haftalarca bekleyip tüm dünyadaki oyuncular oyunu bitirdikten sonra oynamak zorunda kalmaktan kurtaran sistemin ta kendisi Steam'dir. TTNET Oyun işte tam Steam'e benzer bir sistemle 460'ın üzerinde oyunu TTNET kullanıcılarına sunuyor. Hitman serisinden Tomb Raider'a kadar aklınıza gelebilecek en sağlam oyun serilerini barındıran TTNET Oyun aynı zamanda Call of Juarez: Bound in Blood, Cold Fear vb son zamanlarda çıkmış oyunları da içeriyor. Aylık çok küçük bir ücretle üye olabileceğiniz sitede 25 bedava oyunun yanı sıra yüzlerce flaş oyun da bulunuyor. "İndirilebilir Oyun" konseptini Türkiye'de bu çapta sunan başka hiçbir firma bulunmadığı gibi zengin oyun kataloguyla TTNET Oyun rakip tanımıyor. En bomba haber ise oyun katalogunun HER HAFTA yepyeni oyunlarla güncellenmesi. Siz bu haberi okurken TTNET Oyun'da 2 hafta daha geçmiş ve siteye en az 10 oyun daha eklenmiş olacak. İleride servis üzerinden daha birçok yenilik sunulacak ve her türlü oyun severin buluşacağı bir platform haline gelecek. Ülkemizde oyuncular adına çok az gelişme yaşanırken TTNET'in başlatmış olduğu bu servis kesinlikle kaçırılmaması gereken bir fırsat. **www.ttnetoyun.com.tr** adresine mutlaka göz atmanızı öneririz.



GERÇEKLER
BAZEN ÇOK EĞLENCELİDİR!

"Fun fact" kavramı ne zaman icad oldu bilemiyorum ancak hayatımıza kattığı yegâne şeyin arkadaşlar arasında hava atmak olduğunu söyleyebilirim. Dostane ya da hasım bir topluluk içinde kuru erik gibi kalmışken bir anda ortama renk katan adam olmak için en kestirme yoldur. Elbette ki ortamda birkaç dumanlı kafa, mayalanmış arpa suyunun insan bedeninde fazla kalamadığını konuşurken, siz de Ridaniye Savaşı'nda Memluklulerin ordu dizilimini anlatmaya başlarsanız o yollar uzar. Ama biz yine sizi düşünüyor ve mevzu oyunlardan açıldığı zaman edebileceğiniz birkaç kelâmı çiziktiriyoruz aşağıya. Tamam, teşekküre gerek yok.

250 milyon
Tüm dünyada satılan **Playstation** ve **Playstation 2** konsollarının toplamı.



20 bin
Mass Effect'teki seslendirilmiş diyalog miktarı. Bioware'e göre 20 film içi diyalogdan daha fazla.



200 milyon
2001'deki çıkışından beri satılmış olan **Gamecube** oyunu sayısı (Modern Warfare 2'nin bir günde 5 milyon sattığını düşünürseniz, ne kadar az bir rakam olduğunu fark edeceksiniz).

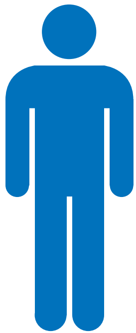
3,5 milyon
Güney Kore'de 2006'da satılan Starcraft sayısı!



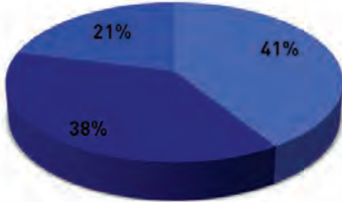
318.2535 Çıktığı gün satılan Gran Turismo 3 sayısı.

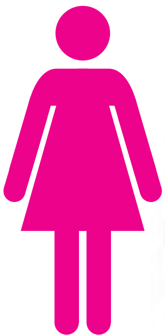
7 YIL GTA'dan etkilenip arabasıyla polislerden 55 dakika kaçan Tyrone McMillian'a verilen hapis cezası.



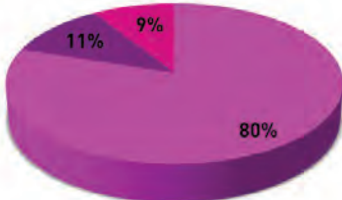


Erkek konsol kullanıcılarının
yüzde 41'i **Wii**,
yüzde 38'i **Xbox 360**,
yüzde 21'i **PlayStation 3** kullanıyor.





Bayan konsol oyuncularının
yüzde 80'i **Wii**,
yüzde 11'i **Xbox 360**,
yüzde 9'ü **PlayStation 3** kullanıyor.



90
Half Life serisinin kazandığı ödüller.

Dünyada ortalama her yıl 154 MİLYON kopya konsol yazılımı satılırken, 36.4 MİLYON PC yazılımı satılmaktadır.

1,5 ton
1949'daki bilimsel tahminlere göre geleceğin bilgisayarlarının tahmini ağırlığı.

54.450
PacMan Avrupa Turnuvasını kazanan Fazlı Kandemir'in skoru. Evet, Avrupa Pacman şampiyonu bir Türk!



3.333.360

PacMan'de ulaşılabilecek en yüksek puan. Bunun için **256** ekranı bitirmek gerekiyordu. Bunu şimdiye kadar dünyada 5 kişi başardı.



Dünyadaki oyuncular haftada ortalama 18 saat oyun oynuyor.



Şimdiye kadar en çok satmış olan konsol: PlayStation 2

140.000.000



9.6 milyon dolar

Second Life'ın içindeki sanal eşyaların gerçek dünyadaki değeri.

Her 5 oyuncudan 2'si kadın

Konsolların satışında son durum

	32.170.000
	37.510.000
	66.390.000
	56.000.000
	124.880.000

Şu ana kadar satılan
Xbox 360'ların yüzde 23.7'si
PlayStation 3'lerin yüzde 10'u
Wii'lerin yüzde 2.7'si bozuk çıkmış.







960 MİLYON

Günümüze kadar satılmış PlayStation oyunu sayısı.

33



Entertainment Software Association (ESA)'ya göre ortalama oyuncu yaşı.

9102

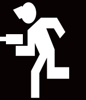
Temmuz 2007'ye kadar çıkmış olan PS2 oyunu sayısı.



Amerika'daki evlerin yüzde 65'inde en az bir oyun konsolu bulunuyor.

77 MİLYON

satılmış Final Fantasy oyunu sayısı



200 saat

Yapılan ilk aksiyon oyunu olan Spacewar!'un yapımına harcanan süre.

Dünyadaki oyuncuların yaş ortalaması 32.

1

Çıkışının ilk haftasında, Amerika'da saniyede satılan Wii adedi!

Nintendo®

420 milyon

Ekim 2007'ye kadar satılmış toplam Nintendo konsollarının sayısı.



Dünyanın en başarılı oyun markası **Mario Bros**.'tur ve bu marka altında **225 milyon** kopyadan fazla oyun satılmıştır.



100 YIL

Bethesda'nın Morrowind'i yapmak için harcadığı işgücü miktarı.

Kaynaklar: ESA.com, Guinness WR for Gamers, çeşitli internetler

OYUNEZER!

PSİKANALİSTLERLE Mİ ÇALIŞTIN BE ADAM!

Oyunezer'i sündüre sündüre sünepeye çeviren editörler ve David Cage denen şahıs, açın kulaklarınızı da dinleyin. Dinleyin ki beni sizi evire çevire, katlaya büke origamiye çevirmeyeyim. Origami katiliniz etmeyin beni. Ağır yağmurlarda sokak sokak kovalatmayın kendinizi.

Ben bunca senedir oyun yazarım, daha bir kere Omikron'un adını destursuz almadım ağzıma. Tamam Fahrenheit'ı oynamamış olabilirim. Ama senin Kuantik Rüyalarına bir kere bile laf ettirmedim. Bu muydu karşılığı David kardeş? Seni yere göğe koymadık diye mi bu eziyet? Heavy Rain dediğin o oyunu paketleyip postaladım adresine geri, ekine de psikolog faturamı koydum. Tez vakitte istiyorum, KDV'si dâhil. Aslında o psikologun da faydası olmadı ya! Senin ve o oyun dediğin şeyin beni soktuğu bu halden nasıl kurutulabilirim ki? Tazminat davam yolda David, adliyede görüşeceğiz seninle. Taammüden cinayetten verdim seni savcılığa, "oyun zevkimi öldürdü" dedim, "ruh sağlığıma kıydı".

AÇIK MEKTUP

(DİKKAT! BU PARAGRAF HEAVY RAIN'İN HİKAYESİ HAKKINDA SPOILER İÇERİR! ATLAMAK İSTEYEBİLİRSİNİZ)

Delirttin beni Cage, oyun zevkimi bitirdin. Yemin ettim bir daha oyun denen şeye el sürmemeye. İnsanın psikolojisiyle bu kadar oynanır mı be? Öldürdüğüm masumun kanlarıyla sarıldım evlat acısına, korkuyla irkildim, parçaladım etlerimi, yaktım, Paco'nun hayalarını avuçladım da geldim David, mutlu musun? Oyununu oynadım. Kimsin sen David de oynuyorsun benle böyle? Vicdansız Hades bile yapmaz yaptığını.

Madem adamın psikolojisini bozacak oyun yaptın, kötü yap bari. Kötü yap ki iki kuruş oynadık mı sıkılıp atalım, kölesi olmayalım, köpeği olmayalım. Sen dünyanın en güzel oyununu yap ama öyle bir boğ ki acıya, öyle bir oyna ki psikolojimle… Dual-Shock'a sarıldım da ağladım, ölen her karakterime ağıtlar yaktım. Çığlık çığlığa ağladım, baba olamadan yaktın lan beni!!!

Bak David, bu dünyanın manyak hikâye yazan ilk adamı sen değilsin. Senden büyük Lautreamont var, Lynch var… Sen Shining'i izledin mi? Var işte çok manyak var ama onlar okursun geçer, izlersin geçer, iz bırakır ama geçer. Sen interaktif drama diyorsun ya yaptığın o şeye. Daha o kelimenin anlamını anlamaktan uzaksın. O kan damlayan ağır dramayı yaşattın be bize! Yaşattın! Anlıyor musun, ben kollarımda Shaun'u hissettim tamam mı? Sevdiğim için her şeyi göze aldım, tereddüt bile etmedim. Bak senin karakterlerin değil yapan, ben yaptım. Ethan değil, Scott, Norman, Madison değil, anladın mı, Tuğbek yaptı. İnteraktif bu işte, tamam mı? Siz karar veriyorsunuz değil, siz yaşıyorsunuz. Mario'ydum Faust oldum, mutlu musun David! Çok tehlikeli sularda yüzüyorsun David! Andy Warhol'u da vurdular David!

Bilgisayarımda Bioshock 2 yüklü. Öylece yüklü işte, bir kere tıklanmadı ikonuna. Ofiste deli gibi Starcraft 2 oynanıyor, bir an boş kalmıyor başı, herkes sırada… Ben elimi sürmedim, bakirim hâlâ. Mass Effect 2 diye başımın etini yiyor Sinan, neyle ilgili oyun, onu bile bilmiyorum. Aion hesabımı kapattım David! Lejyonum vardı be benim!!!

Bir kenarda Faruk öyle mazlum mazlum duruyor. Ne yedi, ne içti, ne konuştu günlerdir. Adını bile hatırlamıyor garibim. Adın ne diyince Merlin diyor. Hadi ben zaten kartlamıştım, ne istedin gencecik çocuktan? Bir de utanmadan 18+ demişsin yaş sınırına. On dokuz yaşında çocuklar bu yükü nasıl sırtlasın, ben 34 yaşımda ezildim diyorum. Elli yap diyorum yaş sınırını, altmış yap, yetmiş, seksen. Hangi yaşta acıtmaz ki bu hikâyen, bu etkileşimli tiyatron! Bir Stanislavski melodramına attın biz amatörleri. Hazır değildik akıl sağlığımızı korumaya.

Fincher bile 7'nin sonunda göstermemişti o kutunun içindekini. Cronenberg bile daha ahlâklıydı, Aronofsky bile daha temkinli. Korkmuştu hepsi izleyiciyle o kadar çok oynamaya. Sen ne vicdansız adammışsın? Ne oyunda zevk kaldı ne de hayatta. Mutlu musun David, Oscar'ı bu sene verirler mi sana? Ben vereyim ister misin?

Evine barkına beddua edesim var David. Alamıyorum kendimi küfretmekten, içimde evlat acısı. Daha baba olmamıştım lan!!! Elimi ne bir oyuna sürebiliyorum, ne bir yazıya. Psikolog da bir halta yaramadı. Benden zor oyun dinlersin bundan sonra. Gelecek ay da yazmayacağım hiçbir şey, oynamayacağım Heavy Rain'den başkasını. Cesur Yeni Dünya'yı yaktım zaten ruhunuz duymadı. Beni uzaklar paklar artık. Kapatıcam kendimi bir Budist tapınağına. Orada da bulamazsam huzuru, bekle David geliyorum, kapında, pencerende, yolunda gözle beni… Peşindeyim.

Not: Psikolog faturası konusunda ciddiydim, acele yatır parayı. Nepal'e uçak çok pahalı.



Heavy Rain
Çok feci oyun diye çok ağladım ama ben hep ağlarım ki, ilk değil yani.



Sanitarium
Ruh sağlığıma saldıran ilk oyundu bu, hâlâ ilk sahnede kafasını duvara vuran adamı unutmam.



Silent Hill
Çok rahatsızdı bu oyun, gerginliği kemiklerimde hissetmiştim.



Project Zero
Korkunç ve sayko olması yetmiyormuş gibi ufacık kız çocukları vardı bunda feci korkmuştum.



Condemned 2
Bütünüyle kafayı kırmanın oyun halinde can bulmasıydı.

AYIN EZENİ



Tuğbek Ölek

Şimdilik nevrozu çok ağır olmadığı için sadece araba sürerken hatırlayıp hatırlayıp deliriyor ama durum kötüleşirse onu "Şaauınn" diye sokaklarda bağırarak koştururken görmeye başlayabiliriz. Gerçekten nasıl ödeyeceğiz Tuğbek'in psikolog faturasını? David n'aptın :(

SONY
make.believe

GOD OF WAR III

Sonun Başlangıcı!

Gerçek güçle yüzleşmeye hazır mısın?

Oyun yeniden başlıyor...
God of War PlayStation® 3'le geri dönüyor.
Tanrıların efsane savaşı, daha önce hiç görmediğiniz
bir gerçeklikte, en çarpıcı savaş sahneleri ve
en göz alıcı dünyalarla, HD kalitesinde...
Oyuna katıl, gerçek güçle tanış.
God of War III, PlayStation® 3'le, Türkiye'de!

17 Mart'ta, **Türkiye'de!**

444 SONY (7669)
tr.playstation.com



PS3™
PlayStation®3

L.A. Noire

BU ŞEHİR ÖLDÜRÜYOR BENİ, BEN HER ŞEYİ, HER ŞEYİ, HER ŞEYİ İSTİYORUM

- YİĞİTCAN ERDOĞAN

Neredeyse üzerinde gezindiğim asfalt kadar karanlık bulutlardan parçalanarak yağıyor yağmur bu aşağılık şehrin yozlaşmış ışıklarına. Adımlarım umursamıyor, durup hissetmiyorlar ayaklarının altından akan şehri. Bir yere gitmeleri gerektiğini biliyorlar ve bu gece oraya gitmekten başka hiçbir şeye niyetli değiller. Biri var çünkü.. Islak bej trençkotumun acemice sardığı tüm bedenimin dolu bir silah ve temiz bir şehirden daha çok istediği biri. Tüm korkularımın, hayallerimin ve arzularımın ortasında duran biri. Jeanette.

Kırmızı, mavi ve beyaz ışıklı bir caddeden neredeyse hiçbir ışığın bulunmadığı bir sokağa doğru sapıyorum, adımlarım sık ve telaşlı. Yağmurun söndürecek kadar ıslattığı sigaramı fırlatıp atıyorum, sokağın parlak ışıkları hurda binaların ardında görünmez hale geldiğinde. Tamamen karanlıktayım şimdi. Duruyorum, burası olması gerektiğini biliyorum, hissediyorum. Bir sigara daha çıkartıyorum cebimden, kuru dudaklarıma yerleştiriyorum. Lanet olası bir çakmak gerek sadece şimdi, bir ateş.



Bunu düşündüğüm an karşımda bir çakmak yanıyor. Önce kendi ağızlıklı sigarasını yakıyor çakmağı tutan zarif el, yanan sigara dünyada gördüğüm en güzel kadını aydınlatıyor. Simsiyah, dar kesim bir elbisenin üzerine seçilerek giyinilmiş beyaz bir kürk oturtmuş kadın, zarif çizmeleri ve eldivenleriyle asil ve tehlikeli gözüküyor fani bedenime. Bana doğru ilerliyor kadın, "İyi ki geldiniz dedektif" diyor, bense tutulmuş kalmışım. Kadın sigarayı ağzından çekiyor ve ağızlığı ters çeviriyor, o an anlıyorum hatamı, yanlışımı ve her şeyin yokuş aşağı gitmeye başladığını. Ağızlığın ters tarafı bir bıçağı ortaya çıkartıp trençkotumun altından etimi buluyor. Jeanette'e uzanmaya çalışıyorum, o sadece gülümsüyor. Her şey kararmadan hepsini anlıyor ıslak vücudum. İhanete uğradım. Ölüyorum.

Yukarıda okuduklarınız şimdi hakkında bunca şey okuyacağınız L.A. Noire'dan bir kesit değil, hatta L.A. Noire'da noir filmlerinin unsurlarından biri olan femme fatale'ların yer alıp almayacağına dair bir bilgi dahi yok elimizde. Ama yine de o yukarıda okuduklarınız, yani yağmurla kararan arka sokaklar, entrikalar, yasak aşklar ve tabii ki bej trençkotlar L.A. Noire'ın anlatmak istediği her şeyin tam da temelinde olacak. L.A. Noire bizi 1947'nin Los Angeles'ına götürecek, otobanların henüz dünyanın bu en karmaşık şehrini biraz daha basitleştirmediği, İkinci Dünya Savaşı'nın etkilerinin hâlâ son bulmadığı, Büyük Buhran'ınsa hâlâ yer yer anımsandığı ve devamlı büyüme sancılarının yaşandığı Los Angeles'a. Bunların tam ortasında bir polis olacak, Cole Phelps. Ve onun da tam kalbinde biz olacağız. *The Getaway*'in yapımcısı *Grand Theft Auto*, *Bully* ve *Manhunt*'ın yapımcılarıyla birleştiğinde ortaya çıkacak her şeyi tecrübe etmek için can atan ve eğer bu iki ekip vaat ettiklerinden birkaçını dahi yapabilirse bu tecrübeyi asla unutmayacağını bilen biz. Yani siz. Los Angeles'ın en karanlık hikâyesine hoş geldiniz.

ŞCR / Team Bondi

L.A. Noire Team Bondi'nin ilk oyunu, fakat şirketin yöneticisi McNamara The Getaway'in yazarı ve yönetmeniydi, o yüzden her ne kadar o bir Team Soho oyunu da olsa burada bahsedilmeli.

The Getaway (2002)
Londra'da geçen GTA türü bir oyundu, GTA III'ten önce çıkmayı becerebilmiş olsa belki de dünyamızı sarsacaktı, fakat olmadı, sadece çok sevilen ve cesur bir oyun olarak aklımızda yer etti.

KAYIP OYUNLAR

L.A. Noire "o" oyunlardan biriydi benim gözümde. Hırslı ve güçlü bir proje olarak duyurulan, bir fragman veya bir haberle kendinden söz ettiren fakat kendisinden yıllar boyu hiçbir şey duyulmayan oyunlardan biri. Bu oyunlar tarih boyunca hep iki farklı yoldan birini seçmişti. Birincisi *Conviction* yoluydu: Oyun duyurulur, birkaç özelliğiyle dikkat çeker ve bizi onun hakkında konuşturur, ardından yıllar boyu kayıplara karışır ve bambaşka bir şey olarak karşımıza çıkardı. İkinci yolsa *Duke Nukem* yoluydu, bu yoldaki oyunlar yıllar boyu suskun kalır ve sessizliklerini sadece artık böyle bir projenin var olmadığı yönündeki haberlerle bozarlardı. L.A. Noire bu yüzden merakla takip ettiğim bir oyun kategorisindeydi benim için. Çünkü düşünsenize, arkasındaki firma etkileyici, arka plan zaten baştan çıkarıcılığıyla ünlü, bir de üstüne etkileyici bir fragman koyun, daha ne isteyebilirdim ki? Sessizliği bile yıldırmamıştı beni. L.A. Noire hakkında illa bir şeylerin bir gün su yüzüne çıkacağından emindim. Ve sevgili okuyucu, dirayet ettim, bekledim, gün saydım, şafak bekledim. Aylara dönüşen haftaların, yıllara dönüşen ayların ardından ise... Eh, bundan sonra ne geldiğini biliyorsun. Şu an ellerinde tuttuğun L.A. Noire'ın ön incelemesi sonuçta. O zaman bu noktada sormamız gereken soru şu; L.A. Noire hangi yöne gidecek bir oyun? Büyük bir yöne. Evet, aynen öyle, "iyi" veya "kötü" veya "meh" değil, "büyük". Koskocaman hem de. L.A. Noire birçok şeyi amaçlayan bir proje ama hepsinin

kökeninde "büyük" olmak yatıyor. Sadece hikâyesine baksanız bile bu büyüklüğü görebilirsiniz. Oyunun bitmiş senaryosu, yapımcıların dediğine göre şu an 2000 sayfanın üzerinde, 2000 kelime değil, 2000 satır da değil, 2000 sayfa. Eğer kıyas yapmak istiyorsanız şöyle bir örnek verebilirim. Ortalama bir iki saatlik film senaryosu 120 sayfa tutar, bu da L.A. Noire'ı neredeyse ormanda 20 film gücüne sahip bir oyun yapıyor. Etkilenmediniz mi? Peki ya arkasındaki isimlerden alacağınız izlenimin aksine bu senaryonun tamamen bir diyalog sistemi içerisinde vuku bulduğunu söylesem? Evet, L.A. Noire tam teşekküllü bir diyalog sistemiyle karşımıza gelecek. Bu şaşırtıcı değil, zira ana karakterimiz, onun mesleği ve mesleğinin gerektirdiklerini düşünürsek bir diyalog sistemi en az oyunda var olan ipucu toplama sistemi kadar yerinde ve gerekli. Aa, ondan söz etmedim mi? Peki ya ana karakterden? Mesleğinden? O zaman bana bir saniye verin, size her şeyi en başından anlatacağım.



KARANLIK ŞEHRİN KARANLIK POLİSLERİ

Cole Phelps'le tanışın. Amerika Birleşik Devletleri'nin başına gelmiş en iyi ve en kötü şeylerden biri olan İkinci Dünya Savaşı'ndan omzunda taşıyamayacağını yeni yeni fark ettiği bir yükle dönmüş olan bir asker eskisi Cole Phelps. Bir şeyler görmüş, bir şeyler yaşamış çarpıştığı cephede ve yaşadığı her neyse kırık bir adam yaratmış ondan. Pişman bir adam Phelps ve her pişman, kırık ve yaralı adam gibi kaderini Meleklerin Şehri'nde aramaya karar vermiş, tam da bizim hikâyeye girdiğimiz noktada, yani onun polisliğe başladığı nokta. Oyun, yönetmen Brendan McNamara'nın söylediğine göre tamamen Phelps'in başına gelen kişisel bir şey üzerine dönecek. Yani bu büyük bir davayı temel alan polis ana karakterli oyunlardan biri olmayacak asla, aynı bir *GTA* gibi, aynı bir film noir gibi L.A. Noire da Phelps'in ve sadece Phelps'in hikâyesini anlatacak.

Peki bu Phelps oyun boyunca hiç polis işi yapmayacak demek mi? Hayır, aksine biz oyun boyunca Phelps'in polisliği boyunca karşısına çıkan şeylerle baş etme şeklini izleyeceğiz, yozlaşmış 1940'lar polislerine karşı olan davranışları, Ahlak Masası'ndan başlayıp Cinayet Masası'na doğru yükselişi ve bu yükseliş sırasında çözeceğimiz davalarda karşılaşacakları, yani kısacası 1947'de Los Angeles'ta polis olan birinin başına gelebilecek ne varsa hepsi Phelps'in -ve dolayısıyla bizim- hayatımızın bir parçası olacak. Bunlar herhangi bir oyunda görebileceğimiz gelip geçen olaylar ve maceralar olmayacak, McNamara'nın sözüne inanırsak, oyunda Phelps'in yaşadığı her şey Phelps'i bu tür tecrübelerin gerçekleriyle karşılaşan gerçek insanlara yaptığı gibi değiştirecek, yani L.A. Noire Phelps ve bizim için tam bir yolculuk olacak, başlangıcı, düğümlenişi ve sonuyla.

Ve işte L.A. Noire'ın kritik noktalarından birini daha ortaya çıkardık: İnandırıcılık. L.A. Noire hızı, işlenişi, karakterleri ve -sıkı durun, çünkü bu kısım gerçekten çok önemli- animasyonlarıyla inandırıcı karakterler ve olaylar yaratmayı en büyük gayesi haline getirmiş bir oyun olacak. Evet, animasyonlarıyla, hatta öncesinde iki kısa çizgi arasına alınmış ve animasyonların bu cümledeki vehametinin altını çizen bir cümlecikle vurgulanacak kadar önemli animasyonlarıyla. Team Bondi bu konuda hiç de mütevazi değil, "devrim" diyorlar yaptıkları şeye, üstelik ellerindekini gördükten sonra "hayır" diyemiyorsunuz. Team Bondi yepyeni bir Motion Capture sistemi yaratmış ve bu sistem sadece oyunculuğu alıp bunu modellemelere aktarmaktansa hem oyunculuğu, hem mimikleri hem de sesi aynı anda normal bir film kamerasının alacağı gibi alıyor ve direkt olarak 3B bir meyve vermeye başlıyor. Bu sistemle çalışan 300'ün üzerinde aktör ve aktris olduğunu hayal edin, yukarıda bahsettiğim 2000 sayfalık senaryoyu had safhada bir inandırıcılıkla oynayan 300'ün üzerinde karakter, insan. 2000 sayfalık senaryoyu had safhada bir inandırıcılıkla oynaması gereken 300'ün üzerinde insan. 2000 sayfalık yalan söyleyen karakterlerle dolu senaryoyu bize o yalanları sadece söyleyenin gözünden anlayabilme imkanı verilsin diye had safhada bir inandırıcılıkla oynaması gereken 300'ün üzerinde insan.

HERKES YALAN SÖYLER

Aynen öyle. Phelps dünyanın belki de en yozlaşmış şehrinin en kötü zamanlarında başlıyor polisliğe ve Cinayet Masası da olsa, Trafik Masası da olsa suçtan kaçmak isteyen herkes yalan söylüyor. Bu noktada dayanabileceğimiz iki önemli şey var; bir, bu aktör ve aktrislerin rollerini sonuna kadar iyi yapıyor olmaları ve iki, Phelps'in keskin gözleri. Şöyle bir senaryo düşünün. Phelps bir ihbar üzerine rıhtım bölgesindeki bir cinayeti araştırmaya yollanıyor. Karanlık bir dava bu, bir adamın zorla dökülmüşe benzeyen kanı boyamış

>>

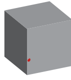


MELEKLER VE KELEKLER

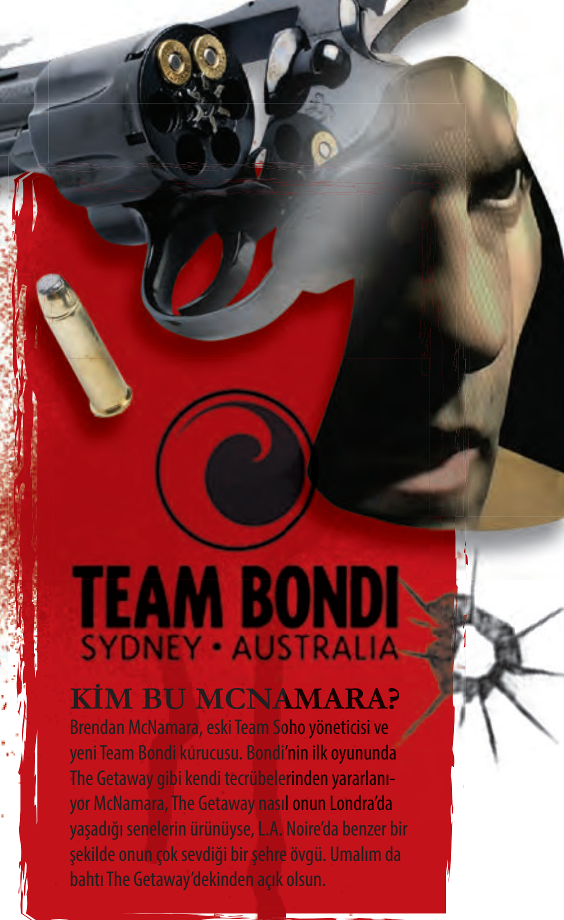
Team Bondi'nin hikaye ve oynanış kadar üzerinde durduğu bir şey var, 1947'nin Los Angeles'ını baştan yaratmak. Bunun için zamanın gazete kupürlerinden filmlerine kadar binlerce detayı içeren bir arşiv yaratmışlar. McNamara L.A.'i 47'ye döndürürken en garipsedikleri şeyin otobansız bir Los Angeles düşünmek olduğunu söylüyor, ama, eh, 1947'de Los Angeles o kadar büyük değil nasıl olsa. Bugün mü? Bugünkü Los Angeles 53 yıl önceki halinden bu konuda çok ileride. Los Angeles'a giden veya Los Angeles üzerinden uçan herkesin ilk fark ettiği şeylerden biri budur; şehir *bitmez*. İstanbul gibi bir alana sıkışmış metropollerin aksine Los Angeles muhtemelen coğrafi koşulların avantajıyla banliyöleriyle birleşmiştir, yani İstanbul koşullarında anlatmak gerekirse, Los Angeles'ta Küçükçekmece'den itibaren başlayan boş araziler yoktur, şehir merkezinden Orange County'ye, Pomona Vadisi'nden Westside'a kadar her yer birbirine yollar ve binalarla bağlıdır. Üstelik neredeyse hiçbir yer tamamen güvenli değildir. Eh, bakalım Phelps nasıl baş edecek bu şehirle.











KİM BU MCNAMARA?

Brendan McNamara, eski Team Soho yöneticisi ve yeni Team Bondi kurucusu. Bondi'nin ilk oyununda The Getaway gibi kendi tecrübelerinden yararlanıyor McNamara, The Getaway nasıl onun Londra'da yaşadığı senelerin ürünüyse, L.A. Noire'da benzer bir şekilde onun çok sevdiği bir şehre övgü. Umalım da bahtı The Getaway'dekinden açık olsun.

etrafı. Phelps etrafı biraz araştırdıktan sonra kurbanın veya katilin geldiği sanılan arabanın etrafında kurbana ait olduğu anlaşılan bir cüzdan buluyor ve cüzdanın içindeki ev adresini not ettikten sonra cüzdanı kanıt dolabına yollanması için astlarından birine emanet ediyor, zira şimdi sıra bu ev adresini ziyaret etmekte. Eve gittiğinde karşısında orta yaşlı bir kadın buluyor, kurbanın karısı bu. Bunu öğrendikten sonra kafasında ona nasıl davranması gerektiğini kuruyor. Sert davranamaz, kadın ona karşı fazlasıyla kibar ve zaten korkmuş gözüküyor, onu bir şeyle de suçlayamaz, zira kadını tanımıyor bile. O da kibarca konuşmaya başlıyor. Kadına cüzdanda buldukları ve kocasıyla ilgili birkaç soru soruyor, örneğin iş kartı, parası, özel yaşamı. Kadın hıçkırıklarının arasında cevap vermeye çalışıyor fakat Phelps onun da fazla bir şey bilmediğini anlayınca evi aramak için izin istiyor. İçerideki odalardan birine girdiğinde kurban ve karısının ayrı yataklarda yattığını fark ediyor, adamın çekmecesine gidiyor ve çekmecenin içerisinde bir kart buluyor; "beni ara" diyor kart ve bir numara ile bir isim veriyor, isim "Esther", içeride ağlayan kadının ismi ise Esther değil. İçeri geçiyor Phelps. Kadına Esther diye birini tanıyıp tanımadığını soruyor. Kadının hıçkırıkları bir an kesiliyor, gözleri bir saniyeliğine parlıyor fakat hemen bastırılıyor bu, kadın böyle birinin varlığından haberdar olmadığını iddia ediyor. Ama o bir saniye Phelps'in her şeyi anlamasına yetiyor. Phelps kadını sorguluyor, adamın iş arkadaşlarını sorguluyor ve en sonunda rıhtımdaki kanın kurban olduğunu sandıkları o adamın Esther ile kaçabilmek için kendi ölümünü sahnelemek için oraya döktüğü domuz kanı olduğu ortaya çıkıyor.

Bu bir ara sahne mi? Ya da hızlıca birkaç tuşa basarak çözdüğümüz bir sinematik? Hayır. Buradaki her şey L.A. Noire'ın organik yapısının bir parçası. Yukarıda Phelps yapıyormuş gibi anlattığım her şeyi bizzat siz yapacaksınız, hatta oyun ipuçlarını bile siz bulasınız diye mat masaların üzerinde parlayan eşyalara indirgemeyecek, o cüzdan gerçekten de arabanın arka tekerleğinin arkasında olacak ve onu aynı bir macera oyunundaki gibi bizzat görüp bulmanız gerekecek. İçerisindeki adresleri ve numaralar not defterinize Phelps tarafından kayıt düşülecek, zaten bu not defteri hem görev kaydınız hem de kanıt listeniz olacak. Ardından bu adresleri ve numaraları bizzat siz takip edeceksiniz, eğer S Broadway Caddesi 15 numarada bir Bayan White'ı görmenizin iyi olacağını not ettiyseniz arabanıza atlayıp açık uçlu Los Angeles'ta bizzat oraya siz gideceksiniz. Ve o Bayan White, siz Esther'dan bahsettiğinizde yeni hareket yakalama sistemi sayesinde gerçekten de bir an ağlamayı kesecek ve gözlerinden gelip geçen hışmı engelleyemeyecek. Ve aynı Phelps'in gerçek hayatta yapacağı gibi evin içerisinde Esther'in ismi yazılı kağıdı bizzat siz arayıp bulacak, bunu ona siz açacak ve aynen yukarıda bahsettiğim gibi Team Bondi'nin Mass Effect'ten esinlenerek yarattığı üç parçalı diyalog sistemi sayesinde nasıl bir yol izlemeniz gerektiğini belirleyeceksiniz. Sonra da yalan söyleyip söylemediğine siz karar vereceksiniz. Oyunda edindiğimiz ve not defterimize kayıt ettiğimiz bilgiler sayesinde daha efektif olabilecek üç farklı (Suçlama, Suyuna Gitme ve Zorlama) sorgu yönteminden birini siz seçecek ve sonuçlarından edindiğiniz bilgilerle davayı çözecek ipi siz çekeceksiniz.

Fakat yine de, Rockstar yetkilisi Jeronimo Barrera'nın bize hatırlattığı bir şey var, bu GTA'ya benzeyen bir macera oyunu. GTA gibi bir macera oyunu değil, GTA gibi açık bir şehirde geçen bir macera oyunu da değil, GTA'ya benzeyen bir macera oyunu. Üstelik de tasarımsal köklerini film noir konseptine dayayan bir macera oyunu. Yani L.A. Noire'da Phelps her ne kadar Los Angeles sokaklarını kötü adam cesetleriyle doldurmayacak olsa da oyunumuz ne film noir atalarının ne de kuzeni GTA'nın ona yüklediği mirastan kaçınacak bir oyun olmayacak. Phelps asker eskisi bir polis olarak gerektiğinde çatışacak ve The Getaway'dan bu konuda yeterince tecrübelenmiş Team Bondi bu çatışmaların oyunda aksayan bir yön olmamasına dikkat edecek.

HER ŞEY BİTER

L.A. Noire, öyle gözüküyor ki her birimiz için ayrı bir tecrübe anlamına gelen oyunlardan biri olacak. Bu ay onlardan birini ağırladık bu derginin inceleme sayfalarında, çok sevdik, bu tür oyunları hep çok seviyoruz zaten. 2008'in en iyi oyunları listesinde birinci sırada GTA IV, ikinci sırada Fable II'yi seçmemizin sebebi de buydu. Sevdiklerimiz ve sebeplerimiz değişmedi, şimdi L.A. Noire'ın bizi bu kadar heyecanlandırmasının sebebi de bu. Bize öyle geliyor ki L.A. Noire bittiğinde bize "Nasıldı" dedirttirecek bir oyun olacak, "Nasıldı?" diyecek örneğin Faruk Tuğbek'e, Tuğbek "Ben hiç yalan yakalayamadım ya, o kadına nasıl inanmıştım tanımıyorum diyince" diye cevap verecek, Faruk o sırada pis pis sırıtıp "Valla ben direk bağırdım kadına, çabuk açıldı" diyerek anlatmaya başlayacak kendi tecrübesini.

KISACA

Tür: Sandbox Aksiyon-Macera Oyunu
Yayıncı: Rockstar Games
Çıkış Tarihi: 2010 Sonu/2011 Başı
Platform: PS3, 360
Site: www.rockstargames.com/lanoire/

Rüzgâr yüzünüze vurduğunda anlayacaksınız... Her şey yolunda ama ben değilim...



BIOSTAR®

Ev Eğlencesinin Sınırlarını Kaldırın ...







Full HD 1080

HDMI



TH55XE

BIO-TEX T SERIES

- Intel® Core i5/Core i3/Pentium İşlemci Desteği (LGA1156)
- Intel® H55 Yongaseti
- Intel® GMA HD Desteği
- 7 safhalı güçlü dizayn
- Çift Kanallı DDR3-2000(OC)/1600(OC)/1333/1066/800 MHz Desteği
- 4 x DDR3 DIMM Bellek Yuvası (Maksimum: 16GB)
- 100% X.D.C. Japon Katı Kapasitör
- GbE LAN (10/100/1000 Mbps)
- Dura-MAX ve BIO-TEX Teknolojisi
- **eSATA+1394a, S/PDIF Çıkışı (Optik)**
- **Entegre HDMI/DVI arayüzü, HDCP desteği ile 1080P HD Video Deneyimi**















Soru Dura-MAX nedir?

Cevap DÜŞÜK SICAKLIK
UZUN ÖMÜR
PERFORMANSLI OVERCLOCK



Türkiye Tek Distribütörü
MASCOM
www.mascom.com.tr

StarCraft II

Demode Savaşlara Son

SİNAN AKKOL, HAKAN ÖZGÜL

O gün bir başka parlıyordu güneş dede sanki dergiye gelirken. Elimde poğaçalarım, yüzümde anlamsız sırıtış, ofisin kapısından içeri girdim. Her zamanki gibi, o iç ısıtan gülümsemesiyle Şennur Hanım karşıladı beni, "Günaydın Sinan Bey!"

Morallere +5 almış olarak yukarıya odama çıktım. Bilgisayarın açılmasını beklerken bir poğaçayı ısırdım… İnanması güçtü ama işte o ikon masaüstümde dışarıdaki güneşi kıskandırırcasına parlıyordu: StarCraft II! Parasızlıktan gidemediğim BlizzCon 2008'e iyi ki başvurmuş, Blizzard'ın bana gönderdiği "sürpriz bir oyunun betasına katılma şansı" formunu iyi ki doldurmuşum…

Aman Allah'ım! Oyun başladı! İkinci poğaçamı kemirmeyi bıraktım, çayımdan bir yudum alıp bir sakatlık çıkmaması için fincanı kenara itekledim! Bu sabahın 9:30'u itibariyle Türkiye'de ilk kez StarCraft II oynanmak üzereydi!.. Ecnebilerin bir lafı vardır ya *"my ass is handed over to me"* diye (Türkçesini sormayın, ayıp)… 45 dakika ve 6 maç sonra işte tam olarak o durumdaydım. Ben StarCraft'ı Zeratul'ın Overmind'a yaptığı o muhteşem intihar saldırısı sonrasında bırakmış bir insanım, oysa benimle birlikte bu betaya erkenden giren diğer 1499 kişi, son 12 yılını StarCraft oynayarak geçirmişti… Ben popomu elime almayacaktım da kim alacaktı? (kimse almasın, bırakın onu yerine, pırah!)

Ama inat ettim, başaracaktım. Üstelik ağzımı burnumu kırsalar da (utanç verecek kadar kısa sürelerde hem de), yavaş yavaş öğreniyordum. Maçların süresi 7 dakikadan 10 dakikaya, sonra da 15 dakikaya kadar uzamaya başlamıştı… Ve en sonunda, 2.5 saat kadar sonra, ilk galibiyetimi kazandım! Bir Zerg oyuncusunu yenmeyi başarmıştım! O an aldığım tatmin hissini size anlatamam.

10 tane "seviye tespit" maçından sonra oyun beni Starcraft 2'nin en düşük ligi olan Copper League'e layık gördü (sağolsun). Lakin bu muhteşem galibiyet oranıyla devam edersem bu yazı benim intiharımla sonuçlanabilirdi, o yüzden benden daha tecrübeli bir SC oyuncusu olan Hakan'ı aramaya… İnanmayacaksınız ama sanki içimde daha önce hiç fark etmediğim bir kudreti keşfetmişim de "SUMMON YA HAKAN!" demişim gibi birden Hakan ofiste peydah oldu! Sürekli *"Ühüü! Yeni ofise gelmek 1,5 saat sürüyor!"* diye şikayet eden o Hakan gitmiş, neşeli, gülücükler saçan *"Merhaba arkadaşlar! I love ofis! I love republic!"* t-shirt'üyle gezen bir Hakan gelmişti.

Sanırım SC2 beta-key'inden bahsetmiştim önceki gece yarısı ama tam hatırlamıyorum.
Utanç verici deneyimlerimi kendisiyle paylaşmak adına, yazının SC pro-gamer'lığı gerektiren kısımlarını ona devretmeye karar verdim… Buyur Hakancığım, Zerg senin.

>>

STRATEJİ SEVERLER, KEMERLERİNİZİ BAĞLAYIN, STARCRAFT 2 GÜMBÜR GÜMBÜR GELİYOR



STARCRAFT 1=2

Teşekkür ederim Sinan… Hemen iyi haberleri verelim: Blizzard geçen 12 yıldır strateji türündeki tüm değişimlere gözünü kapamış ve StarCraft'ın temel oyun mekaniklerine hiç dokunmamış! Evet, hem de hiç! Oyunu açtığınız ve ilk SCV'nizi gördüğünüz anda "ama StarCraft 1 bu?!!" diyorsunuz. Oyuna girdiğinizde sizi Battle.net giriş ekranı karşılıyor. StarCraft II ile Battle.net bir online oyun servisi olmaktan çıkıp oyunun tamamının üzerine oturduğu bir sistem, tam anlamıyla bir bütün olmuş. Games for Windows ve Xbox Live gibi platformlara rakip olarak yapıldığı belli olan Battle.net, Blizzard oyunları için oldukça başarılı bir sosyal platform haline gelmiş. Battle.net hesabınızın profil sayfasını açtığınızda oyundaki başarılarınızdan tutun, profil resminize, en son yaptığınız maçların tekrarlarına kadar birçok detayı görebiliyorsunuz. Betada bu sayfa tam olarak açık olmadığından daha birçok özelliğini göremedik ama şu haliyle bile Battle.net'in özellikleri oldukça tatmin edici.

StarCraft II oyuncunun bilgisayar değiştirdiği anlarda bile oyun ayarlarını ve kayıtlarını yanında taşıyabileceği bir sisteme sahip. Böylece tek kişilik modda oynarken, oyunda nerede kaldıysanız oradan devam edebiliyorsunuz.
Yeni Battle.net'te eskisini aratabilecek tek şey, sohbet kanalları. İlk Battle.net'te genelde reklamcı ve çöp posta atanların meskeni haline gelen bu yerlerden kurtulmak istemiş Blizzard. Bu yüzden de oyun içindeki rastgele oyuncu iletişimi şu anda beklenenden biraz daha kopuk.

GRAFİKLER

Üçüncü boyuta geçişte StarCraft görsellik konusunda çok ama çok yol almış. Ayarlar o kadar çeşitli ki, sisteminize göre StarCraft II'yi en optimize şekilde oynamanıza olanak var. 24 inç bir ekranda 1980x1200 çözünürlükte GZS oynamanın keyfini çıkartanlardanım, ancak StarCraft II'de çözünürlüğü değiştirmek diğer GZS'lerdeki gibi görülebilir alanı artırmıyor. Yüksek çözünürlüğün multiplayer oyunlarda avantaj sağladığını bildiğimizden fazla sesim çıkmadı, ancak bu yüksek çözünürlükteki yakınlaştırılmış görüntüyü yadırgamadım değil.

İlk 10 maçımız "Yerleştirme Maçı" oluyor. Battle.net, bu maçların sonunda sizi oyunu oynama seviyenize göre bir yetenek grubuna yerleştiriyor. Oyun içinde şu an beş yetenek grubu ligi var: En alt seviyede yeni başlayanların ligi olan Copper (Bakır) Ligi bulunurken, StarCraft'ı 12 senedir oynayanlar (kısaca Koreliler diyelim) Platin Liginde oynuyor. Her ligdeki oyuncular kendi aralarında 100'er kişilik gruplara ayrılıyor ve bir üst lige çıkana kadar hep aynı 100 kişiyle oynamaya devam ediyorsunuz.

Betada artık az kişi olduğundan mıdır, dişimize göre rakip bulmakta zorlandık (kendi adına konuş! – *Sinan*). Kim gelse Koreli gibi oynuyor yahu



xxx
xxx
xxxx



Zerg'ler şu anda inanılmaz güçlü durumda. İyi bir Zerg oyuncusunun karşısında durmanız çok zor.

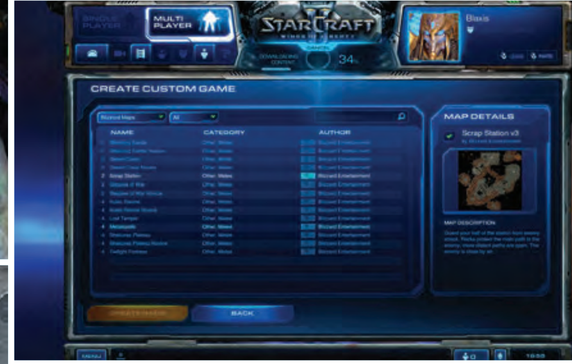
DOTA'NIN GELECEĞİ

StarCraft II Beta'da yer almıyor ama Battle.net içinde ciddi bir mod desteği olacak. Oyuna ilk giriş yaptığınızda yüklenen haritalar bunu denemek için yapılmış.

StarCraft II'yle beraber gelecek olan Galaxy harita ve içerik editörünü kullanarak hazırladığınız tüm modları Battle.net içerisinden direkt olarak sunuculara yükleyip tüm Battle.net kullanıcılarıyla paylaşabiliyorsunuz. Eğer bir harita yeterince popüler olursa, Battle.net bu haritayı genel harita paketine ekleyerek tüm Battle.net üyeleriyle paylaşacak. Blizzard, *DotA* ve *Tower Defence* gibi oyuncuların bolca oynadığı oyun modlarını Battle.net'te kolayca oynayabileceğinizi de açıkladı. Gelecekte bu sistem bir de StarCraft II dükkânıyla desteklenecek ve mod yapımcıları isterlerse oyunlarını satabilecekler.




Tek kişilik oyunda bölüm aralarında diğer karakterlerle etkileşime girebiliyorsunuz.





Yeni Lig Sistemi

Bu sistemde maç sonucunuza göre alacağınız puanlar lig puanınızı pozitif veya negatif olarak etkiliyor. Böylece oldukça aktif bir şekilde performansınızın lige etkisini görebiliyorsunuz. Şu an puan dağıtımı iki kritere göre yapılıyor:

Favori Sistemi: Maç yüklenirken maçı kimin kazanabileceği yönünde bir favori oyuncu veya grup belirleniyor sistem tarafından. Eğer favori oyuncuyu yenerseniz ekstra puan alıyorsunuz. Eğer favoriyseniz ve kazanırsanız, normalden daha düşük puan alıyorsunuz. Böylece sizden daha kötü oynayan oyuncularla aranızın hızla açılması önleniyor.

Bonus Puan Havuzu: StarCraft II'de maç kaybettikçe oluşan bir puan havuzunuz var. Böylece maç kazanamadığınız sürece kaybettiğiniz puanları daha hızlı bir şekilde toplayabiliyorsunuz.

Grubunuzdaki 100 kişi arasında ilk 8'e girerseniz Play-Off mücadelelerine başlıyorsunuz ve Play-Off'da başarılı olanlar bir üst lige terfi ediyor.

(ha tamam, pardon! – *Sinan*)! Yine de dayak yiye yiye dayak atmayı da öğrendim... Maç yapmaya devam ettikçe, özellikle akşamları kendi seviyenizden birilerini bulmakta hiç zorlanmıyorsunuz. İlk maçımızı kazandığımızda ofiste bir bayram havası esti ki sormayın!

Bütün bunların yanında artık StarCraft II ile birlikte multiplayer oyunlarınızın tamamını baştan sona izleyebiliyorsunuz. Bu özellik ilk StarCraft'ta "bu adam bu kadar Zergling'i ne ara yaptı yahu?" sorularınıza daha çabuk cevap alabilmenizi sağlıyor. Bu yüzden her maçta merak ettiğiniz ne varsa hepsini tekrar videosundan görebiliyorsunuz. Bu özellik aynı zamanda oyun içinde hile yapan oyuncunun anında ortaya çıkmasını da sağlıyor. Ve en güzeli, artık bütün yenilgileriniz birer ders niteliği taşıyor.

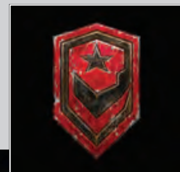
StarCraft II'nin mekaniklerine eklenen en önemli şey şu an için birimlere birden fazla komut verebilmeniz. "Shift" tuşuna basıp birimlerinize istediğiniz kadar komut verebiliyorsunuz. Özellikle oyunda üs kurarken birkaç tane bina yaptırıp tekrar mineral toplamaya gönderdiğiniz temel birimlerinizin verimliğini artırarak boş durmalarını önlemek açısından birden fazla komut özelliğine hızla alışmanızda fayda var. Bunun dışında StarCraft II'de dikkati çeken bir özellik de "APM" (action per minute - dakikada yapılan hareket) değerinin ilk oyuna göre biraz düşmüş olması. Şu an oyunda dakikada 80 APM başarılı sayılıyor. İlk StarCraft'ta bu değer 120 APM civarındaydı. Bir de oyun başına üretebileceğiniz birim sayısı 200'ü geçemiyor. Ancak genelde bütün oyunlar daha siz 100 birim üretemeden bittiği için bu sınır oldukça makul.

IRKLAR

Blizzard sadece yeni birimler değil, ırklara özel yeni detaylar da ekleyerek StarCraft'ı ezberlemiş çoğu insanın kurduğu sistemleri yıkmaya çalışmış ve bunda başarılı da olmuş. Özellikle başlangıç binalarınızın özel yetenekleri oyunu oldukça ilginç kılıyor.

Terran

Terran ilk oyuna göre çok daha agresif bir ırk. Özellikle Barracks ve Factory gibi birim üreten binalarına yaptığı ekler sayesinde oldukça değişik seçeneklere sahip oluyor (aynı anda iki birim üretmek veya ileri düzey birimlere erişmek arasında seçim yapın). Bunun dışında Terran başlangıç binasına yapabileceğiniz iki yeni eklenti var: Planetary Defence ve Orbital Command. İlki Command Center üzerine onu koruyucu bir top inşa ediyor ancak bu özellik kullanıldığında Command Center'i uçuramıyorsunuz. Seçebileceğiniz diğer eklenti ise Orbital Command. Orbital Command üç işe yarıyor: Birincisi *M.U.L.E* adında gelişmiş bir SCV sahibi oluyorsunuz (bir seferde 90 mineral taşıyor!) *Scan*, haritanın bir yerini bir süreliğine size açıyor, *Calldown Supplies* ise bir Supply Depot'un kapasitesini iki katına çıkartıyor. Böylece 100 minerali fazladan bir Supply Depot'a harcamaktan kurtuluyorsunuz.



Terran'ın bir diğer önemli eklentisi ise Supply Depot'ların yeraltına inebilmesi. Terran oyuncuları genellikle darboğazlara kurulan Supply Depot'ların arkasına Marine dayamak gibi bir taktik oluşturdu. Buna "kaplumbağa" taktiği deniyor ve Rush yemek istemeyen Terran oyuncuların ilk yapacağı iş bu oluyor. Marine birimlerine özel yeni bir eklenti de Riot Shield olmuş. Bu kalkanlar Marine birliklerinizin HP'sini yükseltiyor ve uzun süren oyunlarda kesinlikle kullanılması gereken birimler haline gelmesini sağlıyor.

Terran için bahsetmem gereken en önemli birim olan Reaper, çok taktiksel bir özelliğe sahip: Yükseltileri aşabiliyor. Bu özellik ilk 10 dakikada Terran'ları Zealot ve Zergling gruplarına karşı aşırı derecede avantajlı kılıyor. Özellikle vur kaç yapabilenlerin kesinlikle Terran'da bu taktiği denemesi

>>



E-SPORTS NASIL OLACAK?

LAN desteğinin Battle.net nedeniyle StarCraft 2'den çıkartıldığını bilmeyen ve tepki göstermeyen kalmadı. Ama betayı test eden hiçbir oyuncu şu ana kadar StarCraft II'nin online kapasitesinden veya LAN eksikliğinden yakınmadı. "Peki ya StarCraft turnuvaları nasıl gerçekleşecek?" diye sorabilirsiniz. Yapımcılardan Chris Sigatry bu konuda yaptığı açıklamada, Battle.net'e turnuva özelliklerinin oyun çıktıktan kısa bir süre sonra geleceğini ve bu sistemin arkadaşlar arasındaki oyun partilerinden tutun, oyuncu topluluklarının yapabileceği turnuvalara ve hatta profesyonel turnuvalara kadar her şeyi kapsayacağını belirtti. Ne diyelim, vur dedik öldürdün Blizzard.



1



2



>> şart. Ghost ve nükleer saldırılarıysa aynen yerinde duruyor. Ghost EMP saldırıları yapıp özellikle Protoss'ları canından bezdirebiliyor çünkü enerji ve kalkanları sıfırlıyor!

Bir diğer yeni Terran ünitesi ise Vikingler. Blizzard'ın yapmış olduğu ilk oyunlardan biri olan *Lost Vikings*'den esintilerle dolu bu birim, hem robot hem de uçak olabilme yeteneğine sahip. Vikinglerin üslerin hava savunmalarına yakalandığı noktada yere inip saldırıya devam etmesi oldukça başarılı sonuçlar veriyor. Öte yandan Terran'ların "süper" birimi Thor, şu an bir Battlecruiser'den büyük ebatları nedeniyle biraz eleştiri alıyor. Seslendirmesini de Arnold Schwarzenegger gibi konuşan Chris Metzen (Blizzard evrenlerinin yapımcısı) üstlenmiş. Hem hava hem de karaya saldırabilen bu birimin en büyük avantajı binaları yerle bir etmesi.



Zerg

Zerg için söylenmedik söz kaldı mı? Artık *World of Warcraft*'ta sayıca üstünlüğe verilen bir isim olarak terimler sözlüğüne bile girdi. StarCraft II'de de Zerg her zaman sayı üstünlüğünü elinde tutuyor ve halen doğru ellerde en güçlü ırk olma unvanını sürdürüyor. Şu an StarCraft taktikçilerinin en çok konuştuğu birim olan Zerg Queen, Zerg rush kapasitesine yeni özellikler eklemesiyle beraber StarCraft'ta oldukça popüler olan 3 Hatchery ile Zergling güruhu yaratma taktiğini bir adım öteye taşıyabiliyor.

Zerg Queen, Hatchling'den yaratılan 150 mineral gerektiren bir birim. Tek isteği bir Spawning Pool yapılması. Kendisinin üç adet yeteneği var. Birincisi *Creep Tumor*, bina yapmanız için gereken Creep alanlarını genişletmek için kullanılıyor. İkinci özelliği *Transfusion,* bir çeşit heal olarak geçiyor. Bütün Zerg taktiklerinin artık neredeyse temelini oluşturan Zerg Queen özelliğinin ismi ise *Spawn Larva,* yani bir Hatchling veya Lair'da bir seferlik 4 tane fazladan larva oluşturma özelliği. Bu özelliği sayesinde Zerg, sayı üstünlüğünü kolaylıkla kendi lehine çevirebiliyor. Özellikle Zerg oyuncularının bu yüzden kaynak amaçları dışında Hatchery kurduklarını fazlasıyla görüyoruz.

Roach, şu an resmi StarCraft II Beta forumlarında en çok şikayet edilen birim. Yüksek zırhı ve oldukça güçlü saldırılarıyla özellikle oyun başlarında hem Marine hem de Zealot gruplarına karşı inanılmaz etkili. Roach hava birimlerine saldıramasa da, toprağa gömülü halde oldukça hızlı bir şekilde kendisini iyileştirebiliyor.

Mutaliskler ise tıpkı ilk oyundaki gibi Zerg oyuncularının rakiplerini taciz etmekte kullandığı en önemli birimlerden biri konumunda. Özellikle

1- Blizzard bu sefer mükemmel CGI'larının yanına, mükemmel oyun içi ara videolar da eklemiş.

2- Aradan geçen 12 senede kimbilir neler gelmiş ki başına, Jim Raynor kendisini içkiye vermiş. Ona yandan yandan yaklaşan kişi ise Typhus. Wings of Liberty'nin hikayesi bu ikilinin etrafında dönecek.

3- Nedense NOD zannettim bu arkadaşı ilk gördüğümde.

rakibin ekonomisini yıkmak için kullanılan "mutalisk saldırısı" şu an StarCraft II'de en çok kullanılan rush taktiklerinden biri.

Betada Zerg oynayanlar arasında topyekun savaş taktiklerinden çok rush taktikleri moda her zamanki gibi. Buna diğer ırkların cevabı ise üsse girişleri kapamak veya hava üstünlüğü kurmak oluyor. Rush taktiklerinin en önemli bölümü ise haritanın önemli bölgelerinde neler olup bittiğini görmek ve rakibinizin hareketlerini takip edip açıklarını yakalamak olmalı. Bu yüzden olacak ki Changeling adlı birimle Marine, Zealot veya Zergling'e dönüşen ve detektörleri bile yanıltan bir birim Zerg saflarına eklenmiş. Ömrü çok uzun olmasa da üslerde olup bitenleri görmek açısından Changeling mükemmel bir birim.

Hydralisk'ler artık teknoloji ağacının sonlarına yerleştirilmiş, daha güçlü ama daha pahalı birimler haline gelmiş. Şu ana kadar Hydralisk'e dayalı bir strateji görmedim. Ancak hem kara hem de hava saldırılarına sahip oldukları için hem Reaper hem de hava birimlerine karşı üssünüzü savunmak için de kullanabileceğiniz bir birim halini almış. Zerglerin "süper" birimi ise Ultralisk ve Zealot veya Marine gruplarını dağıtmak için birebir. Aynı zamanda binalara özel bir saldırı uygulayarak saniyeler içinde her türlü binayı indirebiliyor. Yüksek HP'si nedeniyle uzun maçlarda Zerglerin fazlasıyla kullandığı bir birim.

3

Protoss

StarCraft II'de rahatlıkla oynayabildiğim tek ırk Protoss oldu. Ancak bu demek değil ki Protoss diğer ırklara nazaran daha az değişmiş. Detaylara gizlenmiş de olsa yeni ve önemli stratejik özelliklere kavuşan Protoss, rush ve üs savunmalarını atlatmak için çok önemli özelliklerle donatılmış. Eski birimlerin güçleri yerlerinde dururken, yeni birimlerle bu güç dengeleri düzeltilmiş.

Protoss'un Nexus'una gelen yeni bir özellik, Zerg Queen ve Terran'ın Reactor'üne cevap niteliği taşıyor: *Chrono Boost*. Bu özelliği kullandığınız binada üretim veya araştırma 20 saniye boyunca %50 daha hızlı gerçekleşiyor. Bu da seri olarak kullanıldığında ikinci gateway'e vereceğiniz 150 mineralin cebinizde bir süre daha kalmasına olanak sağlıyor. Acilen birim çıkartmak zorunda kaldığınız durumlarda, *Chrono Boost*'u tek Nexusla 4 ayrı binaya uygulayabiliyorsunuz. Böylece %50 daha hızlı bir şekilde birimlerinizi veya araştırmalarınızı yapıp zaman kazanabiliyorsunuz. Bu özellik sayesinde Protoss'ların ağır başlayan oyun stratejisine hareket gelmiş diyebiliriz. Protoss artık Zealot Rush yapma konusunda daha başarılı. Ancak bu taktik Terran'ın "kaplumbağa" stratejisiyle genelde sekteye uğradığından hava birimleriyle üstünlük kurmak Protoss oyuncularının yaptığı ilk iş oluyor. Bunu yaptıkları için onları suçlayamazsınız çünkü yeni birimleri oldukça güçlü.

Protoss'ların ağır biçimde kullandığı hava birimi olan Void Ray doğru ellerde çok amaçlı bir ölüm makinesi haline gelebiliyor. Void Ray hem hava hem de karaya aynı silahla vurabiliyor ve saldırdığı süre ne kadar artarsa o kadar güçleniyor. 10'lu Void Ray gruplarıyla üslere girip rakibin önemli binalarını yıkmak oldukça fazla kullanılan bir taktik.

Az yapılan ancak doğru kullanıldığında inanılmaz sonuçlar verebilen Mothership, Nexus'dan çıkartılıyor ve boyutlarının aksine saldırı değil savunma aracı olarak kullanılması gerekiyor. Protoss Mothership'in altında duran bütün binalarınız ve birimleriniz görünmez olduğu gibi, özellikle büyük düşman ordularına karşı zaman kazanmanızı sağlayan bazı özellikler barındırıyor. *Vortex* adlı özelliğiyle dev bir girdap oluşturan Protoss Mothership, 20 saniye boyunca bütün birimleri başka bir boyuta gönderiyor. Geriye kalan bütün birimleri avlayıp daha sonra girdaptakileri temizlemek oldukça etkili bir yöntem. Ayrıca Protoss Mothership, *Mass Transport'la* bir bölgedeki tüm birimleri yanına ışınlayabiliyor.

Protoss diyince akla ilk gelen Templar birimlerini de unutmayalım. High Templar birimleri özellikle savunmada oldukça başarılı olsa da, her daim görünmez Dark Templar'ın rakip üssün ekonomisini dağıtması çok daha etkili bir taktik (yaptım, ondan biliyorum :) – *Sinan*). 2 tane Templar'ın birleşiminden oluşan Archon ise özellikle inanılmaz yüksek shield seviyeleriyle gruplar halinde oldukça etkili bir birim yığını haline geliyor. Mutalisk gruplarına karşı son derece etkili olduklarını söyleyebilirim.

Protoss'a gelen en önemli özelliklerden biri ise Gateway'lerinizi geliştirip Warp Gate yapabilmeniz. Bu binada yaptığınız birimleri Pylon veya Warp Prism'in etki ettiği her yere çıkartabiliyorsunuz! Warp Prism uçan bir birim olduğundan özellikle de direkt olarak düşman üslerinin ücra köşelerine konuşlanıp birimlerinizi buradan çıkarttığınız zaman etkili oluyor. Beklenmedik saldırılar düzenlemek daima sevdiğimiz bir taktiktir.

Protoss "süper" birimi ise, Mothership'den memnun kalmazsınız diye, Collosus olarak belirlenmiş. Collosus *Dünyalar Savaşı* filmindeki tripodların aynısı, hatta silahları bile aynı. Bu birim tepeleri ve vadileri geçebildiği için girişe yığılı düşman birliklerini ordunuzla oyalarken kenardan tırma-





1- Zergling'lere ek olarak Mutalisk ve Roach rush da Zerg'lerin hızlı oyun bitirme taktiklerine ekleniyor.

2- Sol altta gördüğünüz Thor, Terran'ların sözde en güçlü birimi. Ama orta halli 5-6 birim çullandı mı çıtır çıtır ölüyorlar.

3- Kendi grubumuzdaki karşılaşmalardan birinde SETİ isimli bir oyuncuya denk gelmemiz bizi dumura uğrattı.



1



2



3

nıp bir anda üssün ortasına dalabiliyor. Tek problemi çok uzun olduğu için hava birimlerinin de bu birime saldırabilmesi olmuş. Ancak dengeli bir orduda savunulan Collosus'lar ekonomi baltalamak için birebir.

HARİTALARDAKİ DEĞİŞİMLER

Haritalarda dikkatinizi Xel'Naga Kuleleri çekecektir. Bu kuleler, yakınına geldiğinizde aktif hale geçip size haritanın yaklaşık %25'ini açıyor. Genelde merkeze yakın olduğu ve düşman birliklerinin görünmemek için kaçınması gerektiği büyük bir alanı açtığından bu kuleler stratejik açıdan büyük önem taşıyor ve savaşlar ilk önce bu kulelerin kontrolünü ele geçirmekle başlıyor. StarCraft II'de rakibinizin neler yaptığını görmek ve buna karşı hamle geliştirip adapte olmayı başarmak çok önemli olduğundan Xel'Naga kulelerini asla hafife almayın.

Oyunda birimlerin görebileceği alanlar birçok değişkene bağlı. Üslerin girişindeki rampalar buna verilebilecek ilk örnek olabilir. "Kaplumbağa" taktiği uygulayıp girişini kapatan rakibin üssüne saldırırken girişin en üstüne tırmanmadan binaları göremiyoruz. Bu da binaların arkasındaki birimler için bir avantaj oluyor. Kaynak bölgelerinde 5000 birimlik bir Vespene Gas girişi yerine 2500'lük 2 adet Vespene Gas girişi var. Bunun dışında artık bütün SCV, Drone ve Probe'larınız bir seferde 5 Mineral veya 4 Vespene Gas taşıyabiliyor. Haritaların neredeyse tamamında başlangıç noktanızdan sonra bir doğal bir de zengin kaynak bölgesi bulunuyor. Doğal kaynak bölgesi, üssünüzden çıktığınız anda karşınızda bulduğunuz bölge. Burayı korumak oldukça kolayken, zengin sarı minerallerin bulunduğu ikinci kaynak bölgenizi savunmak için daha geniş bir alanı koruma altına almanız gerekecek. Oyunda ayrıca kara girişleri yıkılabilir kayalarla kapatılmış kaynak bölgeleri de yer alıyor. Bu bölgelere hava tahliyesiyle veya kayaları yıkarak ulaşabilirsiniz ama ikincisi pek tercih edilen bir yöntem değil. Çünkü haritaların tamamı simetrik olduğundan rakibiniz buraya bir üs kurduğunuzu kısa sürede anlayacaktır.

StarCraft II Beta'yla birlikte gelen her haritanın bir de "Acemi" versiyonu bulunuyor. Bu haritalarda üslere giden yollar yıkılabilen kayalarla dolu. Her bir kayanın 2.000 HP'si olduğundan bunları yıkmak biraz çaba gerektiriyor. Bu yüzden rush konusunda problem yaşayan her oyuncunun dostu olan bu kayalar, Novice olmayan diğer haritalarda üslere yeni yollar açabiliyor.

RAHATINA BAKAN KAYBEDER

Evet, teşekkürler Hakan. Sen yazıyı hazırlarken ben de yavaş yavaş bir sistem geliştirmeyi başardım ve yenilgi oranım artık 1'e 4 gibi makul bir değere indi. Normal multiplayer stratejilerde başarısız bir oyuncuyum çünkü klavye kullanmam. Bir elim çenemin altında veya çay fincanında oynamayı sevdiğimden daima yenilgiye mahkum olurum multiplayer stratejilerde. Ama StarCraft 2'de bu kesinlikle affedilir bir şey değil. Klavyeyi yazı yazar gibi bilmek, tuş kombinasyonlarını ezberlemek gerekiyor. Üretim, saldırı, savunma, gözcülük… Hepsini aynı anda yapabilmek durumundasınız. Yoksa haliniz harap.

Starcraft resmen satranç gibi bir strateji oyunu. Ama hamlelerin sıraya dayalı değil eş zamanlı olduğu ve bir yandan da taşlarınızı sıfırdan üretmeniz gereken bir satranç oyunu düşünün. Starcraft bir maraton ve bu maratona 12 yıl geriden başladığınız için üzülmeyin. Oyuncular inanılmaz efendi ve onca maç kaybetmeme rağmen daha tek bir kişi bile "oaohohoh nasıl da kodum, nasıl ezdim!" demedi (ortamı Türkler sarınca nice olur bu durum tabii bilinmez). Herkes efendi gibi "GG" deyip çıktı. Battle.net uzun zamandır gördüğüm en verimli, en etkin lobi sistemi (evet, Steam'den bile) ve oyunu başlatmakla bir oyuna başlamak arasında geçen süre 30 saniyeyi aşmıyor. Biz acemi Starcraft'çılar için çok sayıda co-op görev de bulunacak oyunun son halinde.

Sevgili strateji severler, kemerlerinizi bağlayın çünkü StarCraft 2 gümbür gümbür ve de çok yakında geliyor. Yılın en çok oynanan multiplayer oyunu olacağına şimdiden garanti gözüyle bakıyorum.



ASUS Ultra-Slim *Designo MS Serisi* LCD Monitör

Bilgisayar kurtlarının çok kullandığı bir terim olan "Binary" (ikili) Asus ile yeni bir anlam kazandı. 1 ve 0 rakamları, çizgisel ve yuvarlak hatlar, siyah ve beyaz gibi ikili kontrast imgelerin bir araya gelmesiyle üretilen konsept tasarım serisi Designo MS Serisi LCD Monitörler, sadece 16,5 mm'lik bir profile sahip. Küresel yüzük tasarımlı ayağı ve Ergo-Fit teknolojisi tek parmağınızla monitörünüzün açısını değiştirmenizi mümkün kılıyor. Full HD 1080p özelliği, 50,000:1 kontrast oranı ve 2ms tepki süresi ile gerçekçi ve keskin görüntü kalitesi sunarken, ASUS Splendid™ Video Intelligence Teknolojisi ile de %40'a varan enerji tasarrufu sağlıyor.

Özetle ASUS Ultra-Slim Designo MS Serisi LCD Monitörler, kullanıcısına göz alıcı görüntü kalitesini göz kamaştıran bir tasarımla sunuyor.



Modeller: MS246 / 236 / 227 / 226 / 202

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *

84 TL DEĞİL

SADECE **50 TL**

* Kasım 2007-Aralık 2008 dahil sayılardır.
* Temmuz 2008 sayısı tükendiği için pakete dahil değildir.



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009



HAZİRAN 2009



TEMMUZ 2009



AĞUSTOS 2009



EYLÜL 2009



EKİM 2009



KASIM 2009

> **KAPAK:** Assassin's Creed 2
> **HEDİYE:** Mount & Blade Tam Sürüm, 68 sayfalık Aion Kitabı
> **İLK BAKIŞ:** Fable 3
> **İNCELEME:** Aion, Uncharted 2, Borderlands, Brütal Legend, Machinarium, NBA 2K10, PES 2010, Tekken 6, Tropico 3, Operation Flashpoint 2
> **TAM ÇÖZÜM:** Machinarium



ARALIK 2009

> **KAPAK:** Call of Duty Modern Warfare 2
> **HEDİYE:** Starcraft 2 ve Modern Warfare 2 posterleri
> **İNCELEME:** Left 4 Dead 2, Dragon Age, Torchlight, Avatar: The Game, Bayonetta, DJ Hero, Forza Motorsport 3, Ratchet & Clank Future, God of War Collection, Super Mario Bros Wii
> **REHBER:** Dragon Age Origins



OCAK 2010

> **KAPAK:** Oyunların 10 Yılı (Altın Kapak)
> **İLK BAKIŞ:** Halo Reach, Metro 2033, Dante's Inferno
> **İNCELEME:** Dark Void, The Saboteur, Football Manager 2010, King's Bounty: Armored Princess, Ninja Gaiden 2, Eye Pet, Little Big Planet (PSP), Legend of Zelda: Spirit Tracks
> **REHBER:** Modern Warfare 2



ŞUBAT 2009

> **KAPAK:** Mass Effect 2
> **İLK BAKIŞ:** Prince of Persia: Forgotten S., True Crime, Spec Ops The Line
> **DOSYA:** Best of 2009
> **İNCELEME:** Mass Effect 2, Napoleon Total War, The Void, Aliens vs Predator, Darksiders, Eve Online Dominion, Divinity 2
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect 2

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim dergimizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



BIOSHOCK 2

RAPTURE'IN ÇAĞRISINA UYMAK GEREK

bu ayın gezilesi oyunları

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

NÜKLEER FELAKET DEDİĞİN, NEDEN OLDUĞU KADAR SORUNU ÇÖZEBİLİR DE! - KAAN ALKIN

Fairway, hükümetin bu göreve verdiği isim. Ama bu görevde adil olan hiçbir şey yok, hele de Çernobil'in gölgesinden kurtulduktan sonra. Şimdi kendi ayaklarımla dönüyorum lanetli bölgeye. Stalker ya da asker, fark eden bir şey yok. Bulacağım tek şey ölüm.

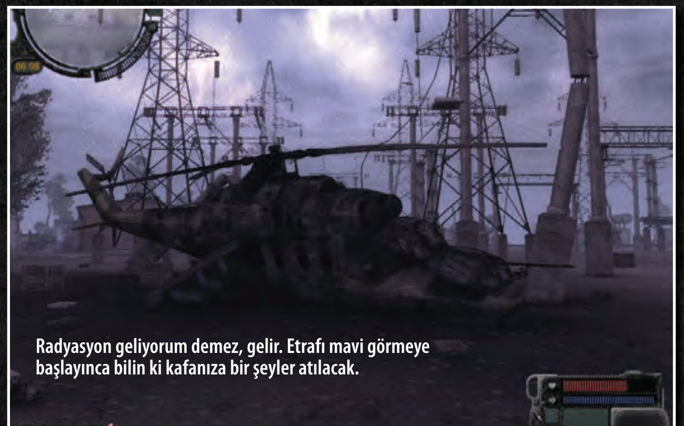
Shadow of Chernobyl'den kısa bir süre sonrasında geçiyor Call of Pripyat'ın hikâyesi. Zone'un merkezine girebileceğini düşünen hükümet bir operasyon düzenliyor, adına da Fairway diyor. Ancak bölgeye gönderilen tüm helikopterler bir şekilde düşüyor. Operasyon bir fiyaskoya dönüşüyor. Bir tek fiyaskoyla yetinmeyen hükümet, helikopterlerin başına ne geldiğini öğrenmek için ikinci bir fiyaskoya imza atıyor ve bizi Zone'a yolluyor!

Call of Pripyat asıl oyundan çok daha az bölgeyle çıkıyor karşımıza. Ukrayna'nın kuzeyinde, terk edilmiş 3 bölge karşılıyor bizi. Her biri ilk oyunda karşılaştıklarımızın en az üç katı kadar büyük. Daha fazla keşfedilecek alan, daha fazla karanlık, daha fazla gerilim anlamına geliyor bu da. Call of Pripyat serinin sıkı takipçilerini hem mutlu edecek hem de ciddi şekilde üzecek yeniliklerle çıkıyor karşımıza. Oyunun bug'lı yapısında ciddi bir değişiklik yok. Belden yukarısı geriye doğru bakan adamlara, uzandığında uçmaya başlayan karakterlere sık sık rastlıyoruz hâlâ. Diğer yandan oyun eskisine nazaran çok daha stabil çalışıyor. Örneğin benim oyun sürem boyunca sadece bir kere çöktü. Öte yandan Clear Sky'la birlikte oyundan çıkartılan ve aslında STALKER'a çok şey katan "rastgele gelişen olaylar", CoP'ta da maalesef bulunmuyor. Önceden planlanmış sahneler de serinin meraklılarını tatmin edecek gibi değil bana sorarsanız. Fraksiyonlar arasındaki çekişmelerin de artık oyuna yansımıyor olmasıyla bu tuhaf dünyayı eskisinden çok daha az hissedebilir durumdayız. Değişen ve yaşayan dünya hissiyatı neredeyse tamamen yok olmuş. Fraksiyon mekaniğini bütünüyle terk edeceklerine düzgün çalışır hale getirmelerini tercih ederdim.

NE GEREK VAR BU NUMARALARA?

CoP'un oyuncuyu başında tutmak için iki numarası var. Birincisi NPC'lerin verebildiği bilgiyi ve yardımı mümkün olduğu kadar azaltarak sizi araştırmaya itmek. Bu araştırmalarınız karşılığında bolca ödüllendiriliyorsunuz. Başından sonuna sadece senaryoyu takip ederek giderseniz, birçok ödülden ve enteresan olaydan mahrum kalacağınız bir gerçek. Yan görevlerle birlikte CoP dolu dolu 20 saatinizi alacak bir yapım. İlk oyunda psikolojinize biraz daha yüklenen, ikinci oyunda hem akın akın gelen mutantlarla hem de ani çıkışlarla yerinizden hoplatan formül, bu defa ani ve kesin ölüme dönüşüyor, böyle yükleniyor oyuncuya. En yakın dostunuz "hızlı kaydet" tuşu ama size bir uyarı: Çatışma sırasında save almayın!

Oyunun diğer numarasıysa önceki bölümlerden tanıdığımız geliştirme sistemi. Bu iki numarayı birbirine bağlama yöntemleri de çok ilginç sayılmaz. Silah ve zırhlar için özel parçaların neredeyse hiçbirisi NPC'lerde bulunmuyor. Yani paranız olsa bile düdüğü çalamıyorsunuz. Haritayı açmanız, görevlerin sizi göndermediği mekânları dahi uzun uzun araştırmanız gerekiyor. Neyi nerede bulacağınız pek belli olmuyor. Diğer bir enteresan durumsa her güncellemeyi bir kerede yaptıramıyor olmak. Öncelikle konuştuğunuz NPC'nin silahın canına okumayacağından emin olmanız gerekiyor çünkü hepsinin ustalık derecesi farklı. Elbette silah ve



Radyasyon geliyorum demez, gelir. Etrafı mavi görmeye başlayınca bilin ki kafanıza bir şeyler atılacak.


Karanlık mekânlara girmek en iyisi. Hem adrenalin hem grafik kalitesi daha yüksek gibi geliyor.

zırh geliştirmek güzel bir detay ama oyuna asker olarak başlıyoruz ve bu yüzden de elimizde zaten düzgün bir silah, düzgün zırh, ekipman ve bolca da para bulunuyor. Dolayısıyla görevleri takip ederken en iyisi olmasa bile idare eder silahlarla işi götürmeniz mümkün. Zorlama olmaması güzel bir şey olsa da bu mekaniğe hiç ihtiyaç duymadan ya da bulaşmadan oynamak gibi bir seçenek olması biraz savrukluk gibi geliyor bana. Bir oyuncu bir iki an hariç bu mekanikle hiç muhatap olmadan, başından sonuna kadar gidebilir oyunun.

KARANLIK ÇÖKÜNCE İÇİME

İnsanlar oyunun grafiklerini beğendiklerini dile getirmiş bir sürü yerde ama nedense bana oyun motoru yaşını fazlaca belli etti. Tamam sorun değil, görsel olarak etkilenmeyi zaten beklemediğim bir oyun CoP fakat iyice vasata dayanmış olması da atmosferden kırpmıyor değil. Aynı sorun seslendirmeler için de geçerli. Silahlarımın tüf tüf attığına yemin edebileceğim öyle çok an vardı ki... Halbuki bomboş ve dümdüz arazilerde o silahlarla yapacağınız her atış gök gürültüsü gibi patlamalıydı kulaklarımızda. Yalnız olduğumuzu bildiğimiz halde her atıştan sonra kutsal ve uğursuz bir şeyleri rahatsız ettiğimiz hissiyatına kapılmalıydık. Maalesef öyle bir şey yok. Seslendirmelerle ilgili komik bir durum da sıkça anlatıcının sözleriyle altyazının tutmuyor olması. Yazım hataları da cabası. Hata demişken, bilinçli olarak yapılan bir değişiklikten de bahsedeyim. Yapay zekâ artık bizi duvarların, dağların, ovaların berisinden fark edemiyor. Deli gibi koşturup bize gelmiyor. Mutantların algıları daha bir mantık çerçevesinde. Ufak bir sorun da yapay zekâ yapay zekâyı ısırmaz gibi bir kuralın işliyor olması, en azından zaman zaman. Mesela bir grup stalker'la takılırken, gelip direkt bana dalıyor mutant grubu, başka kimseye dokunmuyorlar. Stalker'lar lütfedip ateş etmeye başlarsa mutantları onların atış alanına çekiyorum ki çarpışmaya herkesi dahil olsun, kardeşlik bozulmasın. Ve sonuç biraz sıkıcı olabiliyor.

İster ay sonu yorgunluğu deyin, ister bu adam hiç beğenmemiş deyin, siz bilirsiniz. Ama Call of Pripyat, ilk oyundan bir hayli uzak, Clear Sky'a göre de daha eksik ve dolayısıyla serinin çizgisini benim gözümde biraz aşağı doğru çeken bir oyun. Sıkı STALKER takipçileri, oyunun başından beri değişmeyen mekaniklerinden hoşlananlar ve Sinan Call of Pripyat'ı da zevkle oynayacaktır yine de ama benim için eski bir dost olarak kalacak STALKER.



OGZPEDIA

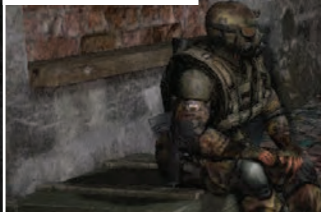
Pripyat; Прип'ять, Pryp"jat – Ukrayna'nın kuzeyinde Çernobil nükleer santrali çalışanlarının ve ailelerinin yerleşim bölgesi 1970 yılında kuruldu. 1979 yılında şehir ilan edildi. Kaza öncesinde nüfusu 50 bini bulan şehrin kısa zamanda 78 bine ulaşması bekleniyordu. Sovyetler Birliği'nde askeri öneme sahip şehirlerin aksine Pripyat'a giriş sınırlandırılmamıştı. Sovyetler Birliği'nin "barışçıl atom" kampanyası dahilinde inşa edilen nükleer santralin aslında Kiev şehrine 25km mesafede bir yerlerde olması planlanmıştı. Ukrayna Bilim Akademisi ve bazı diğer kurumlar şehre fazla yakın olmasından endişe duyduklarını belirtince, Çernobil Nükleer Santrali ve Pripyat'ın bugünkü yerine kurulmasına karar verildi; Kiev'den 100km uzağa.

Felaket sonrasında şehrin boşaltılması 2 gün sürdü. 1986 yılında ölümcül olan toprakların büyük kısmı, nükleer sızıntıda ortaya çıkan kısa ömürlü izotopların yok olmasıyla gezilebilir hale geldi. 20 yılı aşkın zamandır bakımı yapılmayan binalar ve diğer yapılar doğanın etkisini gösterir durumda. Şehrin belli bölgelerine turistik geziler dahi düzenlenmeye başladı.

Bizim asıl ilgimizi çeken, geçtiğimiz yirmi yıl içerisinde doğanın şehri tekrar bünyesine katma hikâyesidir. İnsanların olmadığı bir ortam bulunca doğanın nükleer bir felaketin etkilerini bile sadece 10-20 yıllık bir dönemde silebildiğini görmek hayret ve utanç verici bir şey. Santralin inşasından bu yana bölgede hiç yaşamamış vahşi hayvanların yeniden görülmeye başlanması da ilginç.

İnsan elinin değmediği bölgelerde doğa kendini hızla ve emin adımlarla yenileyebiliyor, kaybettiği toprakları geri alabiliyor. Sorun biz olmayalım sakın?





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Bölgeler büyük
+ Araştırılacak alan çok
- Grafikler yaşlı
- Sunum zayıf
- Çeşitli hatalar


Saklambaç oynamak iyi bir fikir değildi, evet... Çavuşu kaybettiğimizi nasıl anlatacağız? Sus hatırlatma.


Kimi dostlarım görünmez olmak için içlerini karartıyor önce. Habire daire çizdiklerinden görmeden de vurabiliyorsunuz neyse ki.

> **Tür:** FPS > **Yapım:** GSC > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium4 2GHz / Athlon XP 2200+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 5700 / ATI Radeon 9600 ekran kartı, 5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo E7400 / Athlon X2 5600+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 9800 / Radeon HD 4850 ekran kartı, 5GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** cop.stalker-game.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

S.T.A.L.K.E.R. severler siz devam edin, diğerleri kalsın.

7.0





BABA OLMAK KOLAY MI SANIYORSUNUZ?

BIOSHOCK 2

SİNAN AKKOL

Bioshock hayatımda önemli bir dönemin kapanışına denk gelmişti. Yıllardır beklediğim bu oyun elime ulaştıktan birkaç saat sonra, yıllardır emek verdiğim dergimin el değiştireceğini öğrendiğimde, haliyle oyuna sevinmeyi unuttum. Sanki zemin ayağımın altından çekilmiş gibi oldu, her şey anlamsızlaştı bir anda. İşte böyle bir kafadayken incelemiştim Bioshock'u. 10 yıldır emek verdiğim dergime yazdığım son yazı olmuştu. O dönemde yaşadığım huzursuzluk ve belirsizliğin simgesi oldu benim için Bioshock.

Ve ilginçtir, Bioshock 2'ye başlamamla birlikte aynı duygular yeniden kapladı içimi. Sanki önceden programlanmışım gibi, ortada rahatsızlık duyacak bir şey olmamasına rağmen geceleri uykum kaçmaya, huzursuzluk benliğimi ele geçirmeye başladı Bioshock 2'yi incelediğim günlerde. Ancak oyunu bitirdikten sonra rahatlayabildim.

Bu oyunun suçu değil tabii ki, çünkü Bioshock 2 çok güzel bir oyun. Duygusal, derinlikli, hüzün dolu. Bir FPS'yi tanımlamak için "hüzünlü" ve "duygusal" sıfatları kullanılınca alarm zillerinin çalması gerekirken, Bioshock 2'ye çok yakışıyor bu sıfatlar.

İlk oyundan sekiz yıl sonra, 1968'de geçiyor oyunumuz. Kod adı Subject Delta olan ilk Big Daddy prototipini yönetiyoruz ve hayatımız tek bir Little Sister'a adanmış durumda: Eleanor Lamb. Bir yandan telepatik olarak Eleanor'un, diğer yandan da Rapture'ın hâlâ aklını yitirmemiş az sayıdaki sakininin yönlendirmesiyle yola çıkıyoruz: Kendi Little Sister'ımız olan Eleanor'u, Rapture'ı ele geçirmiş olan annesi Sophia Lamb'den kurtarmak artık tek amacımız.

Aradan geçen sekiz yılda Rapture iyice çökmüş, okyanus yavaş yavaş şehri ele geçirmeye başlamıştır. Big Daddy'ler şehri ayakta tutmak için ellerinden geleni yapsa da, doğanın gücü karşısında çok da seçenekleri yoktur. Sızıntılar tehlikeli şekilde artmış, şehrin bazı yerleri tamamen su altında kalmış, kum ve deniz bitkileri bürümüştür birçok yeri. 1950'lerin mağrur Rapture'ı, insanın doymak bilmeyen açgözlülüğü nedeniyle çürümüşlük, delilik ve doğanın insafının elinde oyuncak olmuştur. Bir zamanlar zengin iş adamı, bilim insanı, sanatçı ve filozof olan Rapture sakinleri, Adam kullanımını iyice abartmış, hem şekil hem de ruh olarak iyice insanlıktan çıkmıştır.

Bioshock 2'nin ilk oyundaki olaylarla alakası olmayan bir yan hikâyeyi konu alması ilk bakışta bir dezavantaj gibi gelse de, aslında değil. İlk oyundaki şok edici olaylara benzer birkaç an daha yakalamayı başarmış yapım ekibi - ki bunların hepsi gözünüze sokulmuyor, bazılarına ancak dikkatle etrafınızı araştırırsanız denk geliyorsunuz. İlk oyun Rapture'ın yıkılış hikâyesinin kabasını alırken, ikinci oyun okyanusun derinliklerinde başlayan ama insan doğasının derinliklerine götüren bir hikâyeye sürükleniyor.

Evet, Bioshock 2'nin muhteşemliği hikâyesinde saklı. Anlatacak harika bir hikâyesi olmayan veya kendi hikâyenizi yaşamanıza izin vermeyen oyunlara uzun süre tahammül edemediğimden Bioshock 2'yi biteceği için korka korka oynadım. Sadece bulduğunuz ses kayıtları değil, mekânlar, duvarlardaki yazılar, Splicer'ların kendi aralarında dönen konuşmalar, sesler, müzikler, her şey, her şey bir hikâye anlatıyor oyunda… Bu yüzden her anının tadını çıkarttım, her deliğe girdim, her duvara baktım… Bazen tek bir oda-



ULTRA MİNİ REHBER

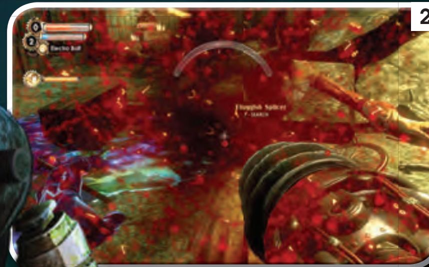
Rivet Trap'leri ve Proximity Bomb'ları her Adam Harvest'tan, hem Big Daddy kapışmasından önce en stratejik yerlere döşeyin. Cyclone Trap'e harcadığınız Eve'i geri kazanamıyorsunuz ama bu ikisini kapışmadan sonra geri toplayabiliyorsunuz.

Plasmid güçlerinizi kullanmak için aklınızı çalıştırarak bir sürü yöntem bulabilirsiniz. Mesela Winter Blast gücünüzle vurduğunuz kapılar donacağından daha yavaş açılacaktır. Veya hack'leyemediğiniz bir aleti dondurarak, hack mini oyunundaki iğnenin daha yavaş hareket etmesini sağlayabilirsiniz.

Cyclone Trap'i Telekinesis ile yüklerseniz, tuzağa düşenler havada asılı kalacaktır.

Dokularda bir kabalık olsa da sanat yönetimi Bioshock 2'nin grafiklerini kurtarıyor. "En iyi donma efekti" ödülünü de hak ediyor oyun.





1- Bir babanın iki yüzü vardır: Kızına karşı şefkat gösterir...
2- ...ama onu veya kızını tehdit edenlere karşı acımasızdır.

da yarım saat geçirdiğim oldu, tüm detayları içime çekeyim, bu Çarpık Kayıp Dünya'dan daha geç ayrılayım diye.

SADECE HİKÂYE DEĞİL

Bir FPS'de oynanış da çok önemlidir ve ne güzel ki Bioshock bu konuda kendisini oldukça geliştirmiş. Artık iki elinizi birden kullanabiliyorsunuz: Sağ elinizde silah, sol elinizde plasmid'le ilerliyorsunuz. Bioshock evreninin büyülü güçleri diyebileceğimiz "gene tonic"lerin (size çeşitli özellikler katan pasif güçler), silahlara yükleyebileceğiniz mermi çeşidinin sayısı artmış. Plasmid'ler (saldırı amaçlı güçleriniz) ilk oyundakiyle aynı olsalar da, hepsine üçüncü bir seviye eklenmiş. Bütün bu güçleri aynı anda ve hatta birbirine ekleyerek farklı şekillerde kullanabildiğinizden, düşmanlarınızın başına açabileceğiniz belaların haddi hesabı yok. Hatta diyebilirim ki, bir FPS'de görüp görebileceğiniz en çok düşman yok etme çeşidi Bioshock 2'de yer alıyor.

Bir örnek vereyim: Çok az sağlığım kalmış şekilde bir odaya geliyorum. Yanımda bir tanesi yanmakta olan iki tane hack'lenmiş güvenlik helikopteri ve



Sophia Lamb'in yönetimindeki Splicer'lar bir tarikat haline gelmişler.

çok az Eve var. İçeride ise iki Splicer (Adam kullana kullana insanlıktan çıkmış Rapture sakini) var ve ne kadar güzel bir hayatları olduğu hakkında konuşuyorlar. İçerideki durumu gözden geçirip Hypnotize 2'yi seçiyorum ve sağ tuşu basılı tutup şarj ediyorum - bununla vurduğum Splicer beni dost olarak görecek. Bunu kadın olan Splicer'a atıyorum… Bir saniye önce sohbet ettiği arkadaşına önce bir tekme atıyor ve hemen ardından ateş ediyor. Daha ne olduğunu anlayamadan diğeri yere yığılırken, üç Splicer daha atlıyor içeri. Benimkisi dönüp onlara ateş açarken, "security plasmid"ini karşı duvara atıp robotlarımı içeri salıyorum. Ben kapının kenarında büzüşüp kalmışken, içeride robot biplemeleri, kadın ve erkek çığlıkları, makinalı tüfek sesleri birbirine karışıyor… Sonra çığlıkların sayısı giderek azalıyor… Sonra, bitiyor.



Bioshock 2 gerçekten baktığınızda göreceğiniz anlarla dolu... Bu odaya tam bu anda girmesem, bu duygu dolu dokunuşu hiç görmeyebilirdim.

Soğuk zemindeki çıplak ayak sesleri benim durduğum kapıya doğru yaklaşırken, çeyrek sağlığım ve ben kapıdan kafamızı uzatmaya korkuyoruz. Kapıdan gelenin kendi tarafıma çektiğim Splicer olduğunu görünce rahatlıyorum… O bana arkasını dönüp bir şeyler anlatmaya devam ederken, ben usulca matkabı çıkartıp döndürmeye başlıyorum… Kısa süren dostluğumun matkabımın ucunda bitmesi içimi sızlatıyor, ama eninde sonunda hypnotize'ın etkisi geçecek ve ben bir şey yapmazsam o bana saldıracak.

Tabii bu enstantane, aksiyonu daha afili hale getirmek için yapabileceğiniz çeşit çeşit cinliğe de açık. Elinizde makinalıyla içeri dalıp beş Splicer'ı çatır çatır indirebilirdiniz de. Ama o zaman oyunun size verdiği düzinelerce silaha, silah upgrade'ine, mermi ve tuzak çeşitlerine, onca plasmid'e ayıp olmaz mı? "Düşmana acı çektirme" çeşitliliğindeki bolluk ilginç şekilde Bioshock 2'nin hem en güzel hem de en zayıf yanı. O kadar güzel yöntemler var düşmana hasar verebileceğiniz, ama dönüp dolaşıp makinalı tüfek, rivet gun veya fireball gibi standartlara takılıyorsunuz, sırf daha hızlı ve daha etkin öldürme yöntemi oldukları için.

İLK OYUNA NE KADAR DA BENZİYOR

Evet, oyuna başlar başlamaz böyle düşüneceksiniz. Gerçekten de grafikler üç yıl öncesiyle aynı ve hiçbir ilerleme kaydetmemiş. Oynanışta bazı gelişmeler olsa da, o da hemen hemen ilk oyunla aynı. Bu nedenle, yakın zamanda Bioshock oynadıysanız, oynanış ve görünüş olarak neredeyse aynı olan 15 saatlik bir yan hikâyeye girdiğinizi sanabilirsiniz. Ama diğer yandan, ilk oyunu oynamadıysanız da Bioshock 2'nin hikâyesini kavramakta güçlük çekebilirsiniz. Adam nedir? Big Daddy ve Little Sister'lar niçin vardır? Şu hep ismi geçen Andrew Ryan kimdir, başına ne gelmiştir? Ömrünüz bunları merak ederek geçebilir.

Bakın aklıma ne geldi: Eğer ilk oyunu henüz oynamadıysanız, önce ikinci, sonra ilk oyunu oynamayı deneyebilirsiniz. Bu oyunda her şeyi anlayamamanın yarattığı tedirginlikten sonra, ilk oyuna dönerek olayı çözümlemek ilginç bir deneyim olacaktır. Evet evet, yapın bunu Bioshock'la ilk kez tanışan Oyungezer okurları!

"LOOT" KAVMİ

Oyunda alınacak, toplanacak çok şey var ama ilk başlarda çok can sıkıcı olabiliyor bu. Yiyecek ve içecekler genel olarak aynı işe yaradığı halde 20 küsur çeşidi var. Bunca loot kalabalığının içinde önemli bir şeyleri kaçırmayayım diye sürekli başınız önünüzde, yere baka baka, karşınıza çıkan her bavulu, her ayakkabı kutusunu, her cesedi tıklayarak ilerlediğinizden oyunun hızı çok düşüyor.
Remote hack'i daha oyunun başında alıyorsunuz ve bu sayede mekanik olan her şeyi hack'lemek inanılmaz kolaylaşıyor. Önceki oyundaki pipemania benzeri hacking sisteminin yerine, bir ibreyi yeşil alanlarda durdurmaya çalıştığınız daha düz bir hacking sistemi gelmiş. Böylece kameraları, taretleri ve malzeme otomatlarını çatır çatır hack'leyerek ilerliyorsunuz.

ÇATIŞMALAR

Çatışmaların ilk oyuna göre çok daha keyifli olmasına sevindim ama bunun sebebi düşmanların daha zekice davranması, sizi şaşırtması falan değil: Silah, tuzak, büyü çeşitleriniz o kadar çok ki düşmanlarınızı deney hayvanı haline getiriyorsunuz. Buzlu Cyclone Trap kullanarak dondurup zıplattığınız tipi tavana çakıp kırılmasını izlemekten, yerlere taret, kapılara elektrikli tuzak döşediğiniz bir odayı kişisel kaleniz haline getirmeye kadar envai çeşit fantezi peşinde koşabilirsiniz.

İlk oyunda sadece Big Daddy'lerle yaşadığınız uzun süren, ölümcül kapışmaların çeşidi üçe çıkmış: Little Sister'ları yanınıza almak için Big Daddy'lerle yapacağınız kapışmalara Big Sister kapışmaları ve Adam hasat eden Little Sister'a dalan Splicer akınları eşlik ediyor. Özellikle Big Daddy kapışmaları ilk oyundaki kadar zorlu, Adam hasadı sırasındaki savunma da zorlayabiliyor. Her Big Daddy kapışması, Splicer akını cephanenizi sonuna kadar zorluyor. Ama Big Sister kapışmaları biraz hayal kırıklığı oldu benim için. Plasmid'leri çok daha iyi kullanan, çok çevik, ve daha korkunç bir düşman bekliyordum ben. Onun yerine elinizdeki en güçlü silahı ve elektrik plasmid'ini kulla-



MAALESEF MULTIPLAYER

Oyunun multiplayer kısmını farklı bir firma yapmış: Arkane. Kendilerini Dark Messiah of Might & Magic'den hatırlayacaksınız. Ama maalesef kaliteyi çok düşürmüş biz görmeyeli Arkane. Oyunda yedi farklı MP modu var, bunlar CTF, DM ve Team DM türevleri. Maksimum 10 kişilik maçlar oynanıyor. Ancak sorun şu ki, MP modunun grafikleri ana oyundan 2 gömlek geride kalmış. Çok kaba dokular, kötü animasyonlu karakterlerle çok çok demode gözüküyor. Ayrıca, yeni moda olan "sizi otomatikman en uygun, en hızlı oyuna sokuşturma" illeti BS2'de de var ve maalesef hiç çalışmıyor. Oyunu incelerken ne zaman MP'ı teste girsem, oyun türlerinden beşinde asla dolu bir maç olmadığından 5 dakika insanların bağlanmasını bekleyip çıktım. Genellikle herkes Capture the Sister ve Turf War oynadığı için, bu oyunlara 2 dakikada bağlanmak mümkün oluyordu. Bu kadar uğraştıktan sonra da karşıma çıkan, ana oyundakinden çok daha zevksiz ve basit bir oynanış, üstüne bir de bolca lag olunca, çok geçmeden Bioshock 2'nin PC versiyonunun en azından Türkiye'de multiplayer oynamaya zaman harcanmayacak bir şey olduğuna kanaat getirdim. Büyük ümitler beslediğim Bioshock 2 multiplayer'ını da böylece 5-6 saatte rafa kaldırmak zorunda kaldım.

narak yenebildiğiniz bir düşman gelmiş. Silahı üstüne boşaltıp öldürüyorsunuz. Kendisi de nedense sadece ateş ve telekinesi plasmid'i kullanabiliyor. Oysa tuzak, böcek, buz gibi tüm plasmid'lerle ful-kontak dalmasını beklemiştim. Oyunun duyurulduğu ilk aylardan beri üstünde bu kadar durulan bir karakterin, bu kadar sıradan şekilde işlenmesine üzüldüm.

Ayrıca madem okyanus tabanında yaşayacak donanımımız var, neden denizaltı bölümlerinde sadece yürüyebiliyoruz? Bu da kaçırılmış çok büyük bir fırsat Bioshock 2 için. Okyanusun dibinde geçen bir oyunda deniz hayatının işimize karışmasını, okyanusun geri almaya çalıştığı, parça parça suya karışıp giden bir şehirde olma hissini çok daha iyi yaşamayı beklerdim. Bir de madem Big Daddy'yiz, böyle daha bir ağır hareket etmemiz gerekmesini ve eşek yüküyle hasar alsak da yıkılmamayı bekliyordum. Ama dayanıklılık olarak ilk oyundaki düz insan amcadan daha üstün bir yanımız yok. Prototip olmanın dezavantajlarından biri de bu maalesef.

DİKENDEN…

Gelelim gülün en sevmediğimiz yanı olan dikenlere ki Bioshock 2 maalesef bunlarla dolu. Her şeyden önce, oyun tam bir Games for Windows Live faciası. Oyunu Steam üzerinden aldıktan sonra bir de GfWL ile uğraşmam gerekti ve oyunu çalıştırmayı başarmam tam 1 saat sürdü! Önce GfWL benden CD Key istedi, dedim ne CD'key'i? Steam'den almışım ben oyunu. Sonra gittim Steam'in içinden oyunun CD Key'ini buldum girdim, bu sefer Windows Live şifremi beğenmedi alet. Gittim yeni Windows Live şifresi aldım, yine beğenmedi. İçinde Türkçe harf geçmeyen bir şifre aldım en sonunda da oyuna girebildim. İnsanı orijinal oyun aldığına bin pişman eden bu tür uygulamalar nedeniyle Games for Windows "son yıllarda PC oyunculuğunun başına gelmiş en gerzek şey" unvanını almış durumda. Microsoft'un aklı başına gelse de kapatsalar artık. Belli ki Xbox Live gibi adam edemeyecekler bu dengesizlik abidesi sistemi... Neyse…

Daha sonra da kilitlenmeler, masaüstüne düşmeler başladı. Oyunu test ettiğim iki makineden birisi Nvidia ekran kartlıydı, onda bir sorun yaşamadım. Ama evdeki ATI'lı makinemde oyuna başladıktan sonra bazen 15, bazen 30 dakikada bir oyun donup kalıyordu. Bazen de sorunsuz çalışıyordu. Ancak do-

FPS MAZOŞİSTİ

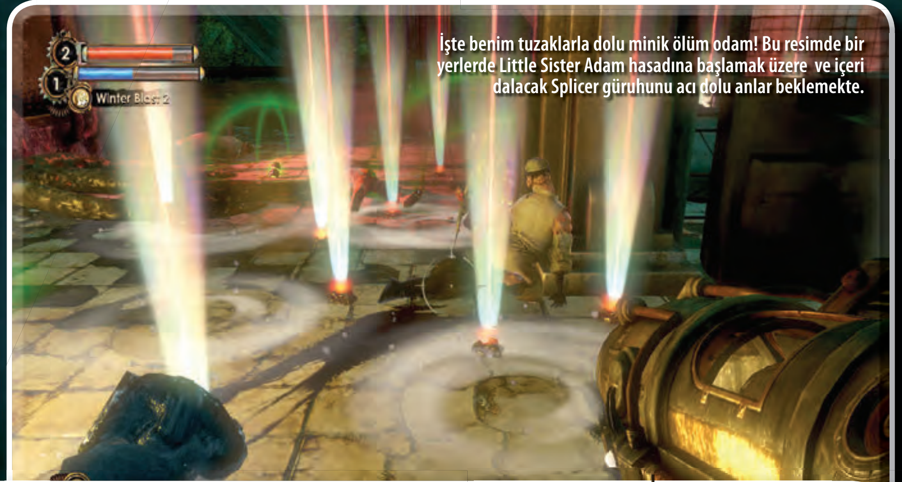
Evet, ben bir FPS mazoşistiyim! Özellikle çok sevdiğim bir oyun olduğunda hemen bitmesin diye bin takla atarım. Ve oyunu zorlaştırarak aldığım tatmini arttırmak için elimden geleni yaparım. Bioshock 2'den maksimum tat almak için ayalara girip şunu yapmanızı tavsiye ederim:
Zorluk: Hard, Item Shimmer: Kapalı, Vita Chambers: Kapalı.
Öldüğünüz anda en yakın Vita Chamber'da yeniden canlandığınız için oyun daha akışkan hale geliyor aslında. Ayrıca gayet saçma sapan bir şekilde, Vita Chambers kapalı oynarsanız, oyun en son Save'inizden otomatikman başlamak yerine ana menüye atıyor sizi. Yeniden yüklemek de uzun sürüyor. Ama benim gibi "zoru seven bir FPS'ci" iseniz, buna katlanırsınız! Niahaha! (deli değilim, değilim!)
Ya bu arada, aklıma geldi, madem Vita Chambers diye bir şey var Rapture'da, Splicer'lar nasıl oluyor de ölü kalıyor? Önünden bir kez geçen herkesi canlandıran bir teknoloji değil mi bu? Bak şimdi, olmadı Bioshock!

1- Uzaktan hack'lediğiniz taretler, dikkatsiz Splicer'lar için çok acı verici oluyor.

2- Oyunun multiplayer'ında 1959'un Rapture'ındayız ve Plasmid kullanımı testlerine katılan 6 kişiden birisini yönetiyoruz.

1


2



İşte benim tuzaklarla dolu minik ölüm odam! Bu resimde bir yerlerde Little Sister Adam hasadına başlamak üzere ve içeri dalacak Splicer güruhunu acı dolu anlar beklemekte.

Şu gülücüğü almak için her şeyi yapmaya değmez mi?

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Silah/plasmid karışımı çok iyi
+ Oynanış ilk oyuna göre daha keyifl.
+ Anlatacak çok derin bir hikayesi var
+ Rapture'a yeniden dönmek çok güzel
- Yan karakterlerin bazıları anlamsız olmuş
- Multiplayer'ın performansı çok kötü
- Dokular ve bazı animasyonlar yaşını belli ediyor
- Birçok açıdan ilk oyunun aynısı

kuların oyun başladıktan 20 saniye sonra tamamen yüklenmesi her zaman yaşadığım bir sorun olarak baki kaldı… İlk oyunun sorunsuz ve zamanına göre mükemmel olan teknik yapıdayken, Bioshock 2'nin daha 3-4 ay bug-teste ihtiyacı varmış.

Ve grafikler… Oyun teknolojisi çok acımasız… Üç yıl önce "yeni nesil sıfatını sonuna kadar hak ediyor" dediğim Bioshock'un grafikleri, 2010'da bazı yönlerden tarih öncesinden kalmış gibi duruyor. Özellikle yuvarlak olması gereken bazı nesnelerin köşeli olması, metalik olmayan birçok yüzeyin dokularının çok düşük çözünürlüklü olması sırıtıyor. En azından, ilk başladığınızda.

…GÜLE

Yine de bu kadar karmaşık bir yapıda, ama aynı zamanda da gerçekçi olması gereken bir oyunda grafiksel olarak çok şey yanlış gidebilirdi. Ama çok iyi bir sanat yönetiminden geçtiği belli Bioshock 2'nin. Çoğu oyunda görmediğimiz bir bütünlük var. Her mekân oya gibi işlenmiş ve detay manyağı. Renk paleti çok geniş, atmosferin karanlığına rağmen oyun bir renk cümbüşü içinde geçiyor. *Unreal 3* motoru (bunu söylediğime inanamıyorum ama) artık yaşını gösterse de, usta ellerde ne kadar şahane işler çıkartılabileceğini gösteriyor Bioshock 2.

Ve mümkün olsa da Bioshock 2'nin ses ve müziklerine 5 üzerinden 7 versem diyorum. O ne muhteşem bir orijinal müzik seçimidir! Onlar ne muhteşem seslendirmelerdir! Splicer'ların kendi aralarındaki konuşmalara varana kadar, oyundaki her ses kırıntısına inanılmaz bir özen gösterilmiş. Tek ayağı çıplak kadın Splicer'ların yürürken bir adımda "tak" bir adımda "çlap" diye ses çıkartmasına bile dikkat edilmiş.

Şahane dönem müzikleriyse Garry Schyman tarafından bestelenmiş. Yani bir yerde okumasam, 1940'ların şarkılarının lisanslanıp kullanıldığını zannederdim (ki belki müziklerin bir kısmı böyledir, arada çok tanıdık gelenler oldu). Ama gerçekten şahane parçalar. Oyunu gecenin karanlığında oynarken, birden kendinizi gözlerinizi kapatmış, 50'li yılların Şikago'sunda, dumanaltı bir kulüpte kadife sesli bir kadının hüzünlü şarkısını dinliyor halde bulabilirsiniz.

HASAT ZAMANI

Adam edinme yollarınız ve sonuçları ilk oyundakine nazaran çok daha farklı şekilde dallanıyor. İşte size ne yaparsanız toplamda kaç Adam kazanacağınızı gösteren bir tablo. Dilediğiniz yoldan gitmekte özgürsünüz, ama dikkat edin: Seçimleriniz sizi hiç beğenmeyeceğiniz bir sona ulaştırabilir.



Big Daddy ve Little Sister'lar arasındaki bağ çok güzel işlenmiş. Haşır huşur dalmadan önce bir süre takip ederseniz, çok güzel enstantanelerle karşılaşıyorsunuz. Mesela bir Little Sister Adam topladıktan sonra, Big Daddy'si homurdanarak ileriyi gösterdi "haydi gidelim!" anlamında. Bunun üzerine Little Sister her küçük kızın yapacağı gibi "hayııır gelmicem, ben oyun oynamak istiyorum!" deyip kollarını kavuşturdu. Big Daddy bir kere daha ileriyi gösterip homurdanınca kız olduğu yerde çakılı durdu… İnatlaşmanın işe yaramayacağını içgüdüsel olarak anlayan Daddy'nin, kızın yanına gelip o kocaman, isterse tek sıkışta canını çıkartacak elini nazikçe kıza uzattığını, kızın da usulca uzanıp o elin kocaman bir parmağını tuttuğunu görünce, ister istemez bağ kuruluyor aranızda. Bu noktadan sonra o Big Daddy'yi öldürmemek, Little Sister'ı ondan ayırmamak için bahaneler ararken buluyorsunuz kendinizi… ("Nasılsa başka Little Sister vardır, onlara giderim" gibi). Kızı sahte de olsa babasının başında ağlarken görmek her seferinde içinizi burkuyor.

İlk oyunda kızları harvest etmek veya kurtarmak arasında hemen hiç fark olmuyordu (oyunun birbirinden vasat iki sonu hariç). Bu kez Little Sister'lara kalben daha yakınsınız. Bu kez size "hadi babacığım, meleğe götürsene beni!" diyen küçük bir kızla baş başasınız. Daha fazla güç için bu güzel yaratığı öldürebilir misiniz? Ama, alacak o kadar çok plasmid ve o kadar az Adam var ki… Bu çelişkiye katlanmak hakikaten güç.

Konu ve anlatım zaten oldukça ağır. İngilizcesi zayıf olanların BS2'den çok fazla keyif almayacaklarından korkuyorum bu yüzden. Bioshock 2'nin hikâyesi ilk oyunun "vay anasını!" dedirten müthiş sürprizlerinden ve şehir de ilk oyundaki Rapture'ın gizemli ve sıkça korkutan atmosferinden uzak. Daha çok çocuk sevgisi, kayıplar, çıkar için kullanılmak, hayallerin yıkılışı, insanın yıkıma yönelik doğası gibi önemli, ama ilk oyunun kurgusu içinde ikinci planda kalmış konular ele alınıyor. Sophia Lamb'in "toplumun iyiliği esastır" felsefesi Andrew Ryan'ın "bireysellik her şeydir" düşüncesiyle taban tabana zıt olsa da, ikisinin de körü körüne bağlı olduğu bu inançlarında insanın doğasını hesaba katmamalarının ikisini de aynı sonuca götürdüğünü görüyoruz.

İlk oyundan bariz bir *Fallout* havası alırken, ikinci oyunda bir başka muhteşem oyunun kokusunu da alacaksınız: *STALKER*. Görünüşte ve oynanışta zerre benzerliği olmasa da, sizin dışınızda yaşayan bir dünyada olduğunuzu hissettirme konusunda *STALKER*'ı andırıyor Bioshock 2. Ve ilk oyunda olmayan bir şeyi daha yaşatıyor size: Nedense bittiğinde hüzünlü, buruk bir tat bırakıyor ruhunuzda. Eğer oyun sırasındaki seçimleriniz sizi "beğenmediğiniz bir sona" ulaştırdıysa, derhal en baştan oynama isteği duyuyorsunuz. Aklınızda buruk bir yer ediniyor kendisine…

Bir klasik olamasa da oyunlar arasında güzide bir noktaya yerleşiyor Bioshock 2. Onun anlatacak bir hikâyesi ve yaşatacak farklı duyguları var. Siz dinlemeye ve yaşamaya hazırsanız, Rapture sizi her zamanki yerinde, okyanusun dibinde bekliyor olacak.



Yıkılmış bir gece kulübünde hâlâ eski günlerin anısına tutunmaya çalışan iki tanesini dans ederken görünce, Splicer'lara bile acıyorsunuz!

> **Tür:** FPS > **Yapım:** 2K Marine > **Dağıtım:** Aral İthalat (89 TL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** AMD 3800+ 2.4Ghz veya Intel Pentium 4 530 3.0Ghz, 2GB Bellek, NVIDIA 7800GT 256MB veya ATI Radeon X1900 256MB ekran kartı, 11 GB HD Alanı > **Önerilen Sistem:** AMD Athlon 64 X2 5200+ Dual Core 2.60Ghz veya Intel Core 2 Duo E6420 Dual Core 2.13Ghz işlemci, 3GB Bellek, NVIDIA 8800GT 512MB ekran kartı veya ATI Radeon HD4830 512MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.bioshock2game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bioshock 2 ilk oyunun yarattığı şoku yineleyemiyor, ama daha derinlere çekiyor sizi.

8.5



ANNO 1404 VENICE

VENEDİK'TEN BİR YAR GELİR BİZLERE - BURAK AKMENEK

Venedik ne şehirmiş gerçekten de... Yıllardır hem etraftan duyarım, hem filmlerden izlerim hem de oyunlarda içerisinde dolaşırım ama gitmek bir türlü kısmet olmadı. Her gidenin "Venedik öyle süper bir yer değil, kanallar kokuyor" gibi kötülemelerine rağmen şehrin yüzyıllarca güçlü bir ticaret merkezi olduğu ve maskeli balolarının dillerde dolaştığı da bir gerçek.

BEN GİTMEM, VENEDİK BANA GELSİN

Serpil bu oyunu bana verdiğinde tüm planlarım altüst oldu. Ben sindire sindire Anno 1404 oynamayı planlarken bir anda iki oyunla birden karşılaştım. Üstelik de cüce şubat ayında! Tüm Anno hevesimi kursağımda bırakan Venice'i alıp söylene söylene eve geldim. Genişleme paketini oynamak için önce Anno'yu kurup 1.2 yamasına kadar yamaladım. Böylece oyundaki birçok eksik ve gedik kapatılırken bazı ince ayarlar da eklenmiş oldu. İlk önce Anno'yu oynadım. Yani kendimi klasik oyuna gömdüm. Böylelikle insanların Anno'ya neden bu kadar fanatikçe sarıldığını ve *Total War*'la arasında ne kadar büyük bir fark bulunduğunu gördüm. Evet Anno 1404 çok güzel bir oyun fakat klasik strateji türünün bir örneği olmaktan çok, onun üzerine kurulmuş bir ticaret simülasyonu. Askeri stratejilerin uygulanması konusunda *Total War*'la kıyaslanamaz. Tabii tam tersi de geçerli; *Total War*'un ticaret kısmı da Anno'nun yanında ördek yavrusu gibi kalır.

15 YENİ SENARYO MU?

Anno'yu iyice bir sindirdikten sonra sıra Venice'in kurulumuna geldi. Bu aşamayı da geçip menüler arasında gezinirken ilk dikkatimi çeken, görevler kısmında klasik görevlerin yanına eklenen 15 yeni görev oldu. Bu görevlerin hepsi ayrı ayrı tasarlanmış ve hepsinde de sizi çok farklı bir oyun bekliyor. Özellikle oyunu neredeyse *Pirates*'a çeviren Scourge of the Seven Seas yüzünden neredeyse bu yazıyı yetiştiremeyecektim. Oyunun klasik görevlerini de sayarsak bununla beraber tam 21 yeni senaryo bizi bekliyor. Bu senaryolar arasında volkanik bir ada bile var. Anno 1404 Venice toplamda 300 yeni görev sunuyor. Ayrıca sayamadığım kadar yeni eşya var. Aslına bakarsanız, oyun öylesine zenginleştirilmiş ki bu kadar içerikten tek başına bir oyun bile çıkartılabilirdi, hiçbirimiz de itiraz etmezdik.

Eğer siz de benim gibi senaryolara çok önem vermiyor ve her şeyi sıfırdan kendiniz geliştirmek istiyorsanız eski "Continuous Game" modunda ilerleyebilirsiniz. Bu modda oynarken oyunun başlarında Anno 1404 Venice'in etkilerini çok fark etmiyorsunuz. Fakat zamanla Venedik'i keşfettiğinizde alabildiğiniz yeni gemiler ve oyuna eklenen yüzlerde yeni eşya sayesinde Anno 1404 şenlenmeye başlıyor. Öncelikle oyunda herhangi bir askeri taktik uygulamadan kendi şehrinizde egemenlik sağlama ve düşman şehirlerini ele geçirme olanağı var. Bunun için şehir konsülündeki 5 sandalyeden 3'ünü ve şehrin anahtarını satın almanız gerekiyor. Bu özellik siz Patrician seviyesine ulaştığınızda açılıyor. Yani işin içerisine politika girmeye başlıyor ve eğer kendi şehrinizde bu egemenliği sağlayamazsanız sizin şehriniz de güme gidebilir.

Tehlikeli ama eğlenceli bir yenilik: Artık rakip şehirlerin binalarına sabotaj yapabiliyoruz. Tehlikeli tarafıysa, aynı şeyin bizim başımıza da gelebilmesi. Bunu önlemek için bir Base of Operations kurarak kendinizi güvene almalısınız. Böylece adamlarınız sık sık güvenlik taraması yapacak ama hâlâ arada bir şehrinizde düşman ajanları görebilirsiniz. Bunları görür görmez üzerlerine tıklayıp yakalamanız gerekli. Yoksa hedeflerine ulaşıp canınızı sıkabilirler.

Yeni binalardan Bailiwick, işlerinizi oldukça kolaylaştıranlardan bir lojistik merkezi. Şehrinizde Patrician'lar görünmeye başlandığında açılan ikinci seviye binalar arasında bulunuyor ve eğer dikerseniz tüm üretim yapılarının masraflarını azaltıyor. Bir diğer özelliği de şehirdeki tüm binaların ne kadar vergi getirdiği, masraflarının ne kadar olduğu, hangi cinsten kaç binanız bulunduğu gibi istatistik bilgilerini görmenizi sağlaması. Yani Bailiwick ile birlikte aslında birçok strateji oyununda menünün bir parçası olan


İşte yepyeni görevler karşınızda! Hepsi de taş gibi.

Venedik'le beraber böyle bir mimari geliyor. Tipik olarak kanallar üzerine köprüler inşa edilmiş ve çok çekici bir hava yaratılmış.



Yeni binalarımızdan Bailiwick sayesinde her şey kontrol altında.

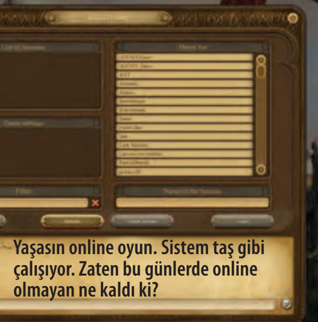


TEHLİKELİ AMA EĞLENCELİ BİR YENİLİK: ARTIK RAKİP ŞEHİRLERİN BİNALARINA SABOTAJ DÜZENLEYEBİLİYORSUNUZ. BUNUN TEHLİKELİ TARAFIYSA AYNI ŞEYİN SİZİN BAŞINIZA DA GELEBİLMESİ.

özelliği açmış oluyorsunuz. Bu "bina ile özellik açma" düşüncesini ben çok tuttum. Size gerçekten o şehrin yöneticisi olduğunuz hissini veriyor. Daha da ilginci burada kendi notlarınızı tutabileceğiniz bir alan da açılıyor. Yani oyunda bundan sonra ne yapmak istediğinizi, kısa ve uzun dönem planlarınızı buraya yazabilirsiniz.

GEMİYİ AZIYA ALDIM

Venediklilerle beraber oyuna biri büyük, biri küçük iki adet ticaret gemisi eklenmiş. İkisinin de kargo alanı çok geniş ve büyük olanı aynı zamanda silahlı. Böylelikle eskort gemilerine daha az ihtiyaç duyabilirsiniz. Tabii ki bu gemileri yapmak için Venediklilerden yapım hakkını almalısınız. Şimdi gelelim oyunun en tatlı yerine. Bu paketle beraber oyuna çok oyunculu mod da eklenmiş. Yani artık ister internetten ister yerel ağdan arkadaşlarınıza karşı veya onlarla beraber Anno'layabilirsiniz. Üstelik çok oyunculu kısım son derece hızlı bir lobiye sahip ve taş gibi çalışıyor. Gerçi oyunu test ederken sınırlı Almanca bilgimle lobide toplanmış ve önceki oyun save'inden devam etmek için arkadaşlarını bekleyen adamları ikna etmem biraz zor oldu ama sorun değil. Çünkü oyun multi de müthiş heyecanlı oluyor! Şu anda lobisinde çok fazla insan bulamıyorsunuz ama ne de olsa Oyungezer'e gelen, erkenden dağıtılan özel bir versiyon olduğundan ve oyunun henüz piyasaya tam olarak yayılmadığı bir dönemde test ettiğimizden ileride bu lobilerin daha da dolacağını düşünüyorum. Hiç olmadı, alın arkadaşınızın takma ismini, lobide buluşup beraber oynayın. Bu arada lobi falan demişken oynamak için ubi.com'da bir hesap açtırıp oyunuzun anahtarını buraya tanımlamanız gerekiyor. Böylelikle oyun hesabınıza bağlanıyor. Siz hesap açtıktan sonra yine oyun içerisinde tüm işlemleri kolayca ve çok hızlı bir şekilde yapabiliyorsunuz.



Yaşasın online oyun. Sistem taş gibi çalışıyor. Zaten bu günlerde online olmayan ne kaldı ki?

Venice'te o kadar yenilik var dedik ama hep oyun içerisinden bahsettik. Oysa bu yeniliklerin bir kısmı da profil kısmına ait. Artık daha fazla başarı (achievement) elde edip bunları profilinizden gösterebilirsiniz. Ben bir oyuncu olarak başarı listelerini hiçbir zaman çok takmadım ama oyunu tamamen hatmettikten sonra bu kısım size yeni bir hedef sunabilir.



DURDUĞUNUZ KABAHAT

Anno 1404 Venice'le beraber gelen yenilikler oyunu baştan oynamak için bize yeterince neden sunuyor. Hepsi bir yana, çok oyunculu modu bile oyuna yepyeni bir heyecan katıyor. Venice'le beraber gelen senaryoları seversiniz ya da sevmezsiniz, bu tartışılır ama 15 senaryodan en az bir tanesi mutlaka hoşunuza gidecektir. Bana sorarsanız her biri oyundan alacağınız zevki artırıyor ve klasik oyunda olmayan birçok özellik içeriyor. Özellikle oyunun ileri seviyeleri için eklenen özellikler Anno'yu resmen bir üst basamağa taşımış. Eğer oyunun meraklısıysanız zaten çoktan alıp oynamaya başladığınıza eminim.

Anno'ya yeni adım atmış bir editör olarak sürç-i lisan ettiysem affola. Bu kadar güzel bir oyunu geç keşfetmek de benim kocaman bir ayıbım olarak alnıma kazınsın. Sokaklarda başıma bir yafta yapıştırıp gezmeye razıyım.



Yağmalamadığım gemisi kalmadı diye barış teklif ediyor. Güzelim, ben o parayı senin bir geminden çıkartıyorum zaten. Şöyle 20.000 falan de bari.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Çoklu oyuncu modu gelmiş, hoş gelmiş
+ Yeni görevler, senaryolar, eşyalar eklenmiş
+ Politika daha ağırlık kazanmış
- Bazı senaryolar cüce kalmış

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Related Designs > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (49,90 TL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 2.4GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7600/ATI Radeon X2600 Pro Ekran Kartı, 10 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.6GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 2GB RAM, GeForce 8800/ATI Radeon HD 4870 Ekran Kartı > **Web Sitesi:** http://anno.uk.ubi.com

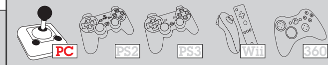
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Çok savaş olmasın ama 1404'te yaşayayım, bir de ticaretin canına okuyayım diyorsanız olabilecek en doğru yerdesiniz.

8.5



The Sims 3 World Adventures

EVDE ÇOK DİNLENDİK, BİRAZ DA TATİL YAPALIM

- YİĞİTCAN ERDOĞAN

Şaşırmamıştınız değil mi? Bizim bizzat gidip yerinde gördüğümüz GamesCom 2009'da, EA ilk Sims 3 ek paketini duyurduğunda oyun camiasından hiç kimsenin şaşırma ihtimali yoktu. Sonuçta Sims serisinden bahsediyorduk, ek paketleri ve bitmeyen ıvır zıvır eklentileriyle ana oyunundan yaklaşık beş kat fazla yan oyuna sahip tek seriydi bu. O yüzden evet, şaşırmamıştık ama yine de umutluyduk. Sims 1 ve 2'den edindiğimiz tecrübeler hep ilk paketler söz konusu oldu mu olumlu yöndeydi, hem *Livin' Large*, hem de *University* eklentisi Sims dünyasını geliştiren paketlerdi, World Adventures niye olmasındı ki? Ama ben görebiliyorum sevgili Oyungezer okuyucuları. Sizin senelerdir oyun dergisi ve onlarda çalışan yazarların taktikleri konusunda tecrübe kazanmış gözlerinizin yana devrildiğini görebiliyorum. Bu adam *Livin' Large* ve *University*'nin ne kadar iyi olduğundan söz ederek girdiğine göre World Adventures'u onlar kadar beğenmemiş diyorsunuz içinizden. Yanılıyorsunuz sevgili Oyungezer okuyucuları. Sorun World Adventures'u beğenmemiş olmam değil. Sorun World Adventures'u kimlerin beğenip beğenemeyeceğini kestirmenin bir hayli zor olması.

AH BİR DE MİL SİSTEMİ OLSAYDI

World Adventures'un üzerinde durduğu son derece basit; haziran ayından beri onlar için süslediğimiz sanal evlerinden ancak iş güç ve parkta gezinti için çıkan Simlerimizin SimTopia'da Fransa, Çin ve Mısır'a kalkan uçakların icat edilmesiyle ufuklarını genişletmesini konu alıyor World Adventures. Artık gerçekten uçakların icat edilmesinden mi, yoksa tüm Simlerin aynı anda "ya ben bu telefonla uçak şirketlerini falan arayabiliyorum galiba" diyecek zekâya ulaşmasından mı bilinmez, Sunset Valley sakinleri için Fransa, Çin ve Mısır sadece bir "alo" mesafesinde. Onlar bavullarını topluyor ve biz de "aman başlarına bir şey gelmesin" diyerek gözcülük yapmak üzere yollara düşüyoruz. Ya da kasten başlarına bir şey gelsin diye uğraşıyoruz, yani sonuçta bu paketin adı World Peaceful Holidays değil, değil mi?

Tabii ki değil. World Adventures'umuzla gittiğimiz ülkelerin hiçbiri standart Sims 3 yaşantısının farklı çevrelerdeki hali değil. Mezarlarda mumyalarla köşe kapmaca oynamaktan tutun da aşık olduğu çocuğa açılmak isteyen masum Fransız'a (evet varmış böyle Fransızlar) yardım etmeye kadar Simleriniz gittikleri tatilde asla rahat durmuyor. Gider gitmez konuşlandırıldığımız kampımızda (ki ilginçtir, bu kamplar sadece Mısır'da gerçekten kampa benziyor, Çin ve Fransa'da daha ziyade çok lüks bir hostel havaları var. Biz potansiyel interrail öğrencilerini kandırma EA!) barınma, duş alma, yemek yeme ve diğer yolcularla tanışma gibi ihtiyaçlarımızı karşılamak dışında bir de kampa dikilmiş Macera Tahtası'ndan kendimize macera seçiyoruz. Bu maceralar, tüm haritada bulunan eşyaların



Ama lütfen bir karar verin. Romantik bir macera mı asıl derdiniz, yoksa korku dolu bir hikâye mi? Yazık bak, mumya bekliyor orada.



koleksiyonunu yapmaktan, birileriyle konuşmaya veya mezarın tekine saklanmış bir kolyeyi bulmaya kadar nispeten dar bir yelpazede çeşitleniyor. Macerayı seçtikten sonra her şeyin kaydını tutan Macera Günlüğü'nden ne yapmamız gerektiğini bulup ya haritadan ya da "macera yardımcısı"ndan yardım alarak gitmemiz gereken yere doğru yola çıkıyoruz. Eğer gittiğimiz yerde yapmamız gereken şey birileriyle konuşmaksa sorun yok, Sims 3'ten birileriyle konuşmayı biliyoruz. Eğer olay bir şeyler toplamaksa buna da aşinayız. World Adventures'un kendini asıl gösterdiği yer üçüncüsü. Eğer bizden istenen bir mezarı, anıtı veya bir piramidi keşfetmemizse... işte o zaman macera gerçekten başlıyor.

INDIANA SIMS

Bu noktada benim kendime Serpil oyunun kutusunu elime tutuşturduktan sonra sorduğum soruyu sorabilirsiniz, "Sims sistemi gerçekten macera yaşamaya uygun mu?" Artık cevabını verebilirim: Aslında değil ama World Adventures uygun hale getirmiş. Oyunda keşfettiğiniz ve tehlikeleriyle yüz yüze geldiğiniz mezarlar bulmaca çözdükçe açılıyor ve bize para veya evimize koyup hava atabileceğimiz eşyalar olarak geri dönüyor. Bu bulmacalar genelde şu taşın üzerinde dur, şu duvarda gizli bir kapı var mı bak, şu deliğe bir elini sok bakalım, hadi gel kendimizi ıslatıp ateş püskürten fıskiyelerin arasından güvenle geçelim modelinde ilerlerken hazineler parça parça bulup sonra yeniden inşa ettiğimiz kırık yadigarlardan binlerce simoleon'a satabileceğimiz heykellere kadar birçok farklı şeyden oluşuyor. Her ne kadar birden fazla Sim'le yola çıkmak bir faciaya dönüşebiliyorsa ve View My Sim opsiyonunu gereğinden fazla kullanmak hayrımıza da olsa World Adventures bu noktada teklemiyor ve kontroller düzgün, mezarlar da gerçekten eğlenceli ve güzel tasarlanmış olunca maceralarınızdan aldığınız zevk bir hayli yüksek oluyor.

YURTDIŞINDAN ARKADAŞ EDİNEBİLİYOR, YEREL ŞARKILAR ÖĞRENEBİLİYORSUNUZ

Bu tatlı hava yurtdışı seyahatimizin diğer dallarında da kendini gösteriyor. Çin'de Dövüş Sanatları Akademisi'ne gidip Karate Sim vari bir disiplinle kendimizi Uzakdoğu'nun gizemlerine verebiliyor, Fransa'da kendimizi nektarların içerisinde kaybedip Champs Le Sims'e karşı şaraplarımızı yudumlayabiliyoruz. Mısır'daysa fotoğrafçılık kurslarına gidebiliyor, edindiğimiz fotoğraf makineleriyle Sim'lere poz vermelerini söyleyip onların veya gidip gördüğümüz yerlerin fotoğrafını çekebiliyor, bu fotoğrafların bağlı olduğu koleksiyonları tamamlayıp yeteneğimizi geliştirebiliyoruz. Oyuna eklenen bu üç yenilik de bir hayli başarılı, özellikle World Adventures'un ana oyundaki hayatımıza etki eden yegane özellikleri oldukları düşünülürse.

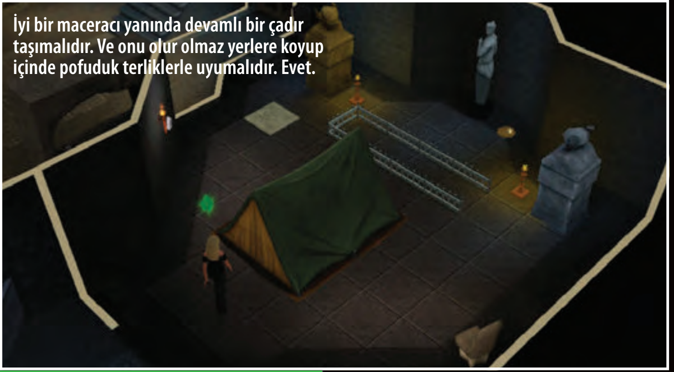
DÜNYA KAZAN SİM KEPÇE

İşte bu. World Adventures konusunda arafta kalmamın sebebine geldik baylar bayanlar. World Adventures, her ne kadar isminin vaat ettiklerini yüzde yüz başarıyla yerine getiren bir ek paket olsa da ana oyuna neredeyse hiçbir etki etmiyor ve ana oyundan neredeyse hiçbir şey almıyor. Evet, yurtdışından arkadaş edinebiliyor, onlardan yerel şarkılar öğrenip onları evinize çağırabiliyorsunuz, dövüş sanatlarında yeterince gelişirseniz teleport olmanız bile mümkün, fakat World Adventures'un Sims 3'e dokunduğu yerler bu ve benzeri noktalarda kesiliyor. Yaşadığımız maceralar sırasında gerçek dünyanız donuyor. Gördünüz mü? "Gerçek" dünya dedim fark etmeden çünkü World Adventures aynen böyle hissettiriyor; gerçek Sims 3 yaşamlarından alınmış bir mola, ana oyundan sıkıldığımızda oynayabileceğimiz bir yan oyun. Bunun ne kadar arzulanabilir olduğu ise sizin Sims 3'ten ne aldığınıza bağlı.

Eğer Sims 3 sizin için ufak insanların ufak ve ilginç hayatlar yaşadığı ve sizin bu hayatları eğlenceli hikâyelerle süslediğiniz bir oyun değilse, sadece arada girip açık uçlu oyun yapısı sayesinde eğlenceli ve rastgele şeyler yaşadığınız bir oyunsa, World Adventures size daha çok eğlence ve daha çok rastgele olay sunacak bir paket. Ama Sims 3'ü benim gibi oynadıysanız... World Adventures o bütünlüğü, yani Simlerinizin süregelen hayatlarını bozan bir paket olabilecek sadece. O yüzden aşağıdaki nota takılmayın. Eğer ilk gruptaysanız, World Adventures'un notuna bir puan ekleyin, eğer değilseniz, bir puan düşün. Ama her iki durumda da eğlenceli maceralar yaşamaya hazır olun.

SUNSET VALLEY NEREDE?

World Adventures'un ülkelerini görünce sevinmiş, heyecanlanmış olabilirsiniz ama biliyorum ki aranızdan bazıları tek bir şeyi düşündü: "Eğer Champs Le Sims Fransa'da, Al Simhara Mısır'daysa, Sunset Valley nerede?" Amerika? Simtopia? Açıklama bekliyoruz EA! Sunset Valley'in yeri açıklansın, belge istiyoruz, harita istiyoruz!



İyi bir maceracı yanında devamlı bir çadır taşımalıdır. Ve onu olur olmaz yerlere koyup içinde pofuduk terliklerle uyumalıdır. Evet.



Ya oynarken denemedim fakat bu üs kampından bir şeyler çalabiliyor muyduk? Bak deneseydim keşke ya...



Ne iyi? Ne Kötü?

- \+ Maceraların tasarımı ve oynanış kolaylığı
- \+ Şehirlerin tasarımı
- \+ Yeni eklenen yetenekler
- \- Yeni eşya yok denecek kadar az
- \- Ana oyunla bağlantısı yok
- \- Sülalecek tatile gitmek bir işkence



> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** EA > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (39TL) > **Yaş Sınırı:** +3 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium IV 2.0GHz (XP) / Intel Pentium IV 2.4GHz (Vista veya 7), 128 MB DirectX 9.0c, Pixel Shader 2.0 destekleyen ekran kartı, 1GB RAM (XP) / 1.5GB RAM (Vista), 4.5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2.4GHz işlemci, 256MB DirectX 9.0c, Pixel Shader 2.0 destekleyen ekran kartı, 2GB RAM > **Web Sitesi:** www.thesims3.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Keşke ana oyundan bu kadar kopuk olmasaydı... Yine de seveni çıkacağına eminim.

7.6



VENETICA

ÖLÜMÜN KIZI SCARLETT

-BURAK AKMENEK

Geçenlerde Sinan'la sohbet ediyorduk, "adı sanı duyulmamış firmaların oyunlar iyi çıkınca çok seviniyorum" gibi bir şey dedi. Sinan'ın bu duygularına katılmakla beraber bu tip firmaların iyice ön plana çıktıktan sonra büyükler tarafında yutulacak lokma olarak görülmeye başlaması beni üzüyor. Gene de her durumda bunun biz oyunculara yaradığı bir gerçek. Venetica da işte tam böyle bir yapım. Serpil oyunu elime tutuşturduğunda "Tanrım, yine işimin cilvelerinden birini yaşayıp son derece sıkılacağım bir oyunu oynamak zorunda kalacağım" diye düşünüyordum (evet burada itiraf ettim Serpilcim). Fakat oyun oynadıkça bir açıldı bir saçıldı ki bu fikrim temelden değişti.

KÖYLÜ KIZINDAN NECROMANCER

Oyunda her şey romantik bir sahneyle başlıyor. Köyün güzel kızı Scarlett ve köydeki işe yarar tek havalı ve yakışıklı adam Şövalye Benedict arasında bir flört sahnesini oynuyoruz. Zaten köydeki diğer tipler o kadar çirkin ki bu ikisi dışında başka kimse çocuk yapmasın diye düşünebilirsiniz. Başkahramanımız olan köylü kızı Scarlett, karşısındaki zırh yığını Benedict'e tam mıymıy yaparken köyü uzun şapkalı bir grup adam basıyor ve Benedict onları biçmeye giderken maceramız da başlıyor. Hatta bir spoiler makinesi olarak şunları da söyleyeyim: Benedict ölüyor, biz de zoraki kahraman oluyoruz, derken bir rüyada karşımıza başka bir entarili ve uzun şapkalı, gri bir yaratık çıkıyor. Sesinden içerisinde bir adamın olduğunu anladığımız bu "şey" aslında ölümün ta kendisi ve biz de onun kızıymışız. Bir grup necromancer'ı öldürebilecek silah olan moonblade'i bir tek biz kullanabilirmişiz. "İçimizdeki gücü keşfedelim" falan filan gibi bir konuyla karşılaşıyoruz. Oyunu burasına kadar oynadığımda gördüklerim karşısında baygınlıklar geçirmeye başlamıştım. Sonra nasıl olduysa, şirin grafikleri ve sempatik karakterleriyle oyun beni biraz bağlamaya başladı. Gidelim yeni dövüş yetenekleri öğrenelim, biraz madenleri keşfedelim, üst baş toparlayalım derken oyunun yapımcılarının söylediği "sinematik RYO" oyun tarzı beni eğlendirmeye başladı.

Öncelikle şunu söylemeliyim ki oyunun seslendirmeleri gerçekten de çok başarılı. Tüm konuşmaların seslendirilmiş olması da oyundaki atmosferi çok destekliyor. Ayrıca karakterler hafif bir çizgi film havasında ki bu da görselliğin kalitesini artırıyor. Oyunda yapabileceğiniz en basit ve hareketli iş olan dövüşlerdeyse anahtar çok bariz bir yerde duruyor. Tüm rakiplerinizin etrafında deli gibi turlayıp vur-kaç taktiğiyle hepsini alabiliyorsunuz. Tüm oyun boyunca seviye atlayıp bir de eğitim aldıkça açılan dövüş ve büyü yetenekleriniz var. Ayrıca ölümün kızı olarak öteki dünyaya geçip rakiplerinize ani saldırılar yapabiliyor ya da öldükten sonra dirilebiliyorsunuz. Bu gücünüzü ancak öteki dünyaya geçtiğinizde görebileceğiniz kapılar için de kullanabilirsiniz. Yürürken fısıltılar duyarsanız bu kapılardan birinin yakında olduğunu anlayabilirsiniz.

VENEDİK'E NELER OLMUŞ...

Asıl hedefimiz olan Venedik'e gelinceye kadar oyun iyice toparlanıyor. Tüm oyun boyunca yok etmemiz gereken toplam 4 adet boss var. Ana görevi takip ederken yapabileceğimiz yan görevleri falan da ekleyince ortalama 100 kadar farklı iş güç bizi bekliyor. Tabii ki tüm bunlar para ve tecrübe puanı anlamına da geldiğinden, eğer benim gibi görev yapma delisi bir adamsanız hepsine girişiyorsunuz. Bir yandan oyunun tadını iyice çıkartırken bir yandan da para problemini çözmüş oluyorsunuz. Ayrıca ana görevde yaptığınız tercihler oyunu farklı sonlara doğru yönlendirebiliyor fakat çok bir şey beklemeyin, oyunun gidişatında bu yollar genelde birbirine paralel şekilde ilerliyor.

Tüm oyun boyunca Venedik'in altındaki tünellerden evlerin çatılarına kadar bir sürü yerde dolaşabiliyorsunuz. Eğer aldığınız bir görevin yerini bulamazsanız kuzgunları çağırıp size yol göstermesini isteyebilirsiniz. Bu iyi bir fikir çünkü oyunun haritası gerçekten de çok kullanışsız. Ayrıca oyunda farklı yerlerde yürürken ekranda bir



Maymuncukları hangi sırada kullanacağınızı bu iki kardeş söylüyor. Dörtlü kombinasyon tamam ama sekizlilerde biraz kafanız karışabiliyor.

Hayır hayır, o adam bir şerbetçi değil, gezici nargileci hiç değil. O kadar yükü taşımaktan beli bükülmüş ama ısrar ediyor. Bir de üstelik kör galiba. Fıstık gibi kızı fark etmemiş.





Ne İyi? Ne Kötü?

+ RYO ve aksiyon öğeleri çok güzel harmanlanmış
+ Grafik tasarım ve seslendirmeler atmosferi yükseltiyor
+ Bölümler gereksiz yere uzatılmamış
- Haritası çok yetersiz
- Konusu daha başından bayıyor
- Yer yer bug'ları var ve çöküyor







kuzgun kafası belirirse derhal büyü yeteneğinizi kullanarak o anda haritada görmediğiniz bir yerdeki sandık vb şeyleri görme ve bunlara ulaşacak yolları araştırma şansınız var. Aklıma gelmişken şunu da ekleyeyim: İlk başta üzerinizde bulunan zırhı yenisiyle değiştirmek için Venedik'e gelir gelmez demirci görevini yapmalısınız. Çünkü her bulduğunuz zırhı giyemiyorsunuz. Bunları ancak demirci sizin üstünüze uygun bir hale getirebiliyor.

İĞNEYLE BOSS KAZIYORUZ

Oyunda dövüşürken bir hamlenizin sonuna doğru silahınız parladığında ikinci hamleye geçerek kombo yapabilirsiniz. Bir komboda yapabileceğiniz vuruş sayısınıysa ancak o silahın ustalık derecesine verdiğiniz puanlarla artırabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra rakiplerinizin canını emmek gibi özellikler sayesinde savaş sırasında yemek veya iksir içmek gibi eylemlere girişmeden ayakta kalabilirsiniz. Ölümsüz düşmanları ancak moonblade yok ediyor fakat diğer düşmanlar için normal silahlar kullanabilirsiniz. Hatta dervişlere direkt savaş çekiciyle dalın, kaç tane olurlarsa olsunlar indirebilirsiniz. Benzer şekilde, ıstakozlara kesici bir silahla dalmak hiçbir işe yaramazken ezici bir silahla işlerini bitirebilirsiniz. Savaş çekici gibi ağır silahlar kapıları kırmaya da yarıyor.

Oyundaki boss savaşları kolay ama uzun sürüyor. Bunun için tek ihtiyacınız biraz sabır. Üstelik bu savaşlar ilk önce normal dünyada geçerken ikinci evresinde öteki dünyada ve boss'un ruhuna karşı bambaşka bir şekilde devam ediyor. İkinci evrede maalesef daha oyunun başlarında bile çok zayıf kalan moonblade'i kullanarak savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Yani gıdım gıdım vuruyorsunuz. Hazır konu açılmışken, ilk iki boss'la ilgili de ipuçları vereyim. Birincisinin ruh fazında sabırlı davranıp düşmanın "yapraklarından birini bükmesini" beklemelisiniz. Böylece ona vurabilirsiniz. İkincisinin birinci fazında ise sırtınızı bir sütuna verip düşmanın size saldırmasını sağlayın ki saldırısı sütuna da vurup onu yıksın. Bunları yazıyorum çünkü çözünceye kadar oyundan soğuyabilirsiniz. Ama diğer iki boss'un çözümü o kadar bariz ki yazmaya gerek duymuyorum.



Bu boss'un önce bacağına vurun, düştüğünde sırtına vurmaya devam edin. Biraz sabır ve biraz maharetle kolayca başa çıkabilirsiniz.

BASİT BULMACALAR

Venetica'da yalnızca savaşmıyorsunuz. İpuçlarının etrafa bırakıldığı dört taşı belli bir sırayla iterek kapıyı açmak gibi klasik bulmacalarla da karşılaşıyorsunuz. Aynı şekilde kilitli sandık ve kapıları açmak için de ekranda beliren iki karakterin size gösterdiği sırayı ezberleyerek maymuncuklara tıklamanız gerekebiliyor. Fakat bunlar yalnızca ezbere dayanan basit bulmacalar ki ezber geliştirmeye dayalı eğitim sisteminden geçen gençler olarak bu konuda zorlanacağınızı sanmam. Oyun ilerledikçe Venedik'teki üç loncadan birisine katılmanız gerekiyor. Bu aynı zamanda oyundaki hikâyeyi yönlendiren tercihlerinizden birisi ve hikâyenin genel akışını etkiliyor. Ama her şeye karşın diğer loncalardan eğitim alarak da yeteneklerinizi geliştirebiliyorsunuz.

Venetica çok bayık bir konuya sahip. Oyun yer yer çöküyor ve animasyon hatalarıyla can sıkıyor. Haritası çok yetersiz. Fakat tüm bunlara rağmen bir şekilde sizi kendisine bağlamayı ve oynatmayı başarıyor. Oyuna başlamadan önce yamasını kurun ki en azından teknik sorunların bir kısmından kurtulabilesiniz. Ayrıca sabırlı olun, oyunun keyfi ortalara doğru kendini göstermeye başlıyor. Sonra da alıp başını gidiyor. Özetle, biraz eski okul aksiyon oyunlarına benzeyen kaliteli bir yapım arıyorsanız Venetica kesinlikle iyi bir tercih ve Deck 13'ün gururla arkasında durabileceği bir oyun.



> Tür: RYO-Aksiyon **> Yapım:** Deck 13 **> Türkiye Dağıtıcısı:** Yok **> Yaş Sınırı:** 12+ **> Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 2.4GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7600/ATI Radeon X2600 Pro Ekran Kartı, 10 GB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.6GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 2GB RAM, GeForce 8800/ATI Radeon HD 4870 Ekran Kartı **> Web Sitesi:** www.venetica-game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Üzerinde çalışıldığı belli olan, ne tam RYO ne tam aksiyon ama film gibi ilerleyen keyifli bir yapım.

7.5







Mount & Blade Warband

ER MEYDANINA BUYURUN YİĞİTLER! -KAAN ALKIN

Caldaria'nın bozkırlarında beraber at koşturduğum aziz kardeşim. Beraber kılıç salladığım, omuz omuza türlü maceraya atıldığım can dostum. Bugün büyük bir gün bizim için. Ulusumuzun temellerini bugün bu kalede atıyoruz. Bayrağımız ilk kez göndere çekiliyor, Veluca'dan Amashke'ye kadar onlarca kilometreden görülüyor, düşmanlarımızın kalbine korku salıyor. Ve sen dostum, savaş yorgunu dostum, sana her zamankinden daha fazla sorumluluk düşüyor artık. Kralının sadık hizmetkârı, bu toprakları artık sen yöneteceksin. Kılıcın keskin, kalbin kalenin duvarları kadar sağlam olsun!

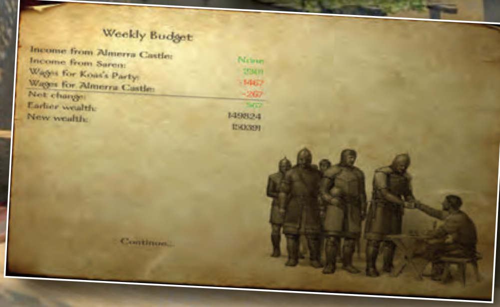
Kendi krallığımı kurmamla başladı Caldaria maceram bu kez. En yakın dostumu, ilk ele geçirdiğim kalenin başında bir düzine askerle bırakıp yeni ganimetler peşinde koşmak üzere ayrıldım kaleden. Değişen dünyada artık çarpışacak daha fazla düşman, ele geçirilecek, keşfedilecek daha fazla toprak vardı. Warband kendi bayrağımı gerçekten çekmeme imkân tanıyordu bu sefer göndere. Topraklarım büyüdükçe gelirim artıyor, gelirim arttıkça daha büyük ordular kurabiliyordum. Savaş kadar siyaset de hayatımın önemli bir bölümü haline gelmeye başladı. Sonunda hepsini ele geçireceğimi biliyorum ama yeteri kadar güçlenene kadar birkaç dosta, müttefike ihtiyacım olacak. Aynı anda onlarca kaleyi askerle donatmama, hem güçlü hem de zengin yapmama imkân yok. Yeni liderler bulmalıyım ülkemi yönetecek. Önümde yine uzun, belki de bu kez daha uzun bir yol var...

BİR AT İÇİN KRALLIĞIMI VERMEM BE!

Atlı ve kılıçlı hikâyemin giriş bölümü kısaca böyleydi. Caldaria'da vakit geçirdikçe, yenilikler bir bir önüme çıkmaya başladı. Önceleri oyunda bir karakterle karşılaştığımız zaman girdiğimiz diyaloglar olabildiğince sığ ve kısaydı. Diyalogların miktarı biraz artmış. En azından "saldırırım bak" muhabbetlerinden öteye geçmiş biraz. Krallardan ve soylulardan görev alabildiğimiz gibi, soylu bayanlara kur yapma opsiyonlarımız da var. Bir krallığın boyunduruğuna girip soylular arasında yükselmeyi seçebildiğimiz gibi, kendi krallığımızı kurma yoluna da gidebiliyoruz -ki ben direkt buna kastım. Yaptıklarımın çevrede hızlı bir şekilde duyuluyor olması da ciddi şekilde hoşuma gitti. Belli bölgelerde sürekli yapılan turnuvaları da anlamlı kıldı bu durum. Turnuvalarda edindiğim başarılar sarayların kapılarını açarken, çevre köylerin başına bela olan soyguncuları avladıkça hem para kazanmaya hem de sarayda insanlarla konuşacak yeni konular bulmaya başladım. Görevler de tek tek dökülmeye başladı karşıma. Oyunun ilk versiyonlarında görev aldınız mı yerine getirmek neredeyse imkânsızdı. Ya şehir çok uzaktaydı ya da oyunun arabirimini keşfetmek güç olduğundan gideceğiniz şehri bir türlü bulamazdınız. Görevler hem para kazanmak hem de ilgili krallıkla ilişkilerinizi geliştirmek adına etkili. Elbette iktidara giden yol sadece bunlarla sınırlı değil. Onurunuzla savaşıp topraklarınızı genişletebilir, hizmette sınır tanımayıp kralınızın size bir iki kemik atmasını bekleyebilirsiniz; ya da az önce belirttiğim soylu hanımlara kur yapma yoluna gidip, bir mantık evliliğiyle bir anda iktidara yakınlaşabilirsiniz. Soylu



Önceleri bomboş, topraklarına ölüm serpilmiş olan kasabalar, köyler az da olsa hareketlenmiş. Etrafta dolaşan insanlar görmekten mutluyuz. Sadece dükkânları gezmiyoruz artık.



Maddi durumunuz askerlerinizin moralini direkt olarak etkiliyor. Bu yüzden gelir gider hesabını iyi yapmanız ve gelir getiren kalelerinizin çevresinde yer alan kasabaları sürekli kollamanız önemli.

hanımlara yaklaşmak, saraya girdikten sonra kolay olsa da gönüllerini çelmek o kadar kolay değil. Önce kısa ve öz sohbetler yapmalı, sözleriniz ve şöhretinizle başlarını döndürmelisiniz. Eğer istediğiniz etkiyi bırakabildiyseniz kısa süre sonra kendisinden bir mesaj, bir davet bile alabilirsiniz. Gerisi size kalmış.

Biraz gönül eğlendirip biraz da para kazandıktan sonra, kasaba kasaba dolaşıp orduma katılacak gönüllülerin peşinde koşmaya başladım. Art arda girdiğim çarpışmalarla hızla tecrübe kazanan ordularımın içinden sonunda elit bir grup çıkartmayı başardım. En iyi atlı süvariler, en iyi okçular ve en iyi şövalyelerden oluşan birliğimle ilk kalemi almak için kolları sıvadım. Uzun ve maliyetli bir çarpışmanın ardından ilk kalemi ele geçirdim sonunda. Benim bayrağım da dalgalanıyordu Caldaria topraklarında artık. Asıl savaş kaleyi aldıktan sonra başladı. Eski dostlarım düşman kesildi ve sık ataklarla güçlerimi eritmeye başladılar. Uzun uğraşlardan sonra barışı sağladım. Barış, iki savaş arasında hazırlık dönemi olarak geçti. Tüm operasyonumun merkezi olan kalemi başıboş bırakmak istemediğim için, maceram sırasında yanıma katılan kahramanlardan birini kalemin yönetimine geçirdim. Elçilerimi seçtim. Ordunun morali yüksek, krallığın hazinesi dolu olduğu sürece sadakatlerinden şüphe etmeme gerek yoktu. Diğer yandan savaş sadece meydanlarda değil, siyaset meydanında da devam ediyordu. Kalemin çevresinde yer alan kasabaları korumam, gelir giderimi iyi dengelemem gerekiyordu. Lordlarıma ara ara danışıp ülkenin yönetimi hakkında fikirlerini sormam da önemliydi. Bir krallığı yönetmek, bir orduyu yönetmekten çok daha zordu. Oyunun yeni mekanikleriyle birlikte açılan yeni oyun alanlarıydı bunlar.

CALDARIA BİZİM

Mount & Blade'le daha ilk tanıştığım gün "ohaa multiplayer'ı olsa ne güzel yeriz" dileğimin karşılığını da Warband'le almış oldum. Beta incelememde biraz bahsettiğim multiplayer becerileri o günden beri düzenlenmeye, cilalanmaya devam ediyor. Battle, Deathmatch, Conquest, Team Deathmatch, Capture the Flag, Siege modlarının tamamı ilgi görüyor. Halen açık olan beta sunucuları da tıka basa dolu. Bu modları oynarken tek kişilik oyunda alıştığınız dövüş mekaniklerinin tamamı geçerli. Orada at koşturabilen burada da at koşturabiliyor rahatlıkla. Rauntlardan oluşan karşılaşmaların başında açılan menüde farklı, daha iyi silahlar almanız mümkün. Ya da halihazırdaki setlerden birini seçip okçu, piyade, süvari olarak dalabiliyorsunuz ortama. Daha iyi silahlar almak için para kazanmanız gerekiyor elbette. Raundun galibine ve sizin kişisel skorunuza göre para görüyor cebiniz. Bir sonraki raunt başında da ona göre alış verişinizi yapıyorsunuz. Etrafınızdaki tipler yapay zekâ değil de kanlı canlı insanlar olduklarından çarpışmalar hem daha şiddetli geçiyor hem de göze hoş görünüyor. Özellikle takımın çizgi halinde ya da belli formasyonlarda ilerlediği, dar boğazlara yüklendiği, az adamla çok kişiye karşı savunma yaptığı sahneler hoşuma gidiyor. Karakterler birbirinin içinden geçemediği için 3 kişi bir kapıyı tutabiliyorsunuz uzun süre. Elbette okçulara dikkat. Dar alanları tutarken ya da teke tek çarpışmalarda sık sık birinci şahıs kamerasını kullandığımı fark ettim. Hem rakibi daha rahat görebiliyorum hem de kendi durumumu daha iyi tartabiliyorum. Ayrıca yakından tipler daha bir hoş gözüküyor artık oyunda. Atmosfere katkısı büyük. At üstündeyken bu kameradan oyun hoş görünmesine rağmen, attan bağımsız döndürebildiğimiz için kafamızı, fazla manevra yapınca önümüzü arkamızı karıştırır hale geliyoruz.

İki kere tekrar ettiğim gibi üst paragrafta, oyun birçok açıdan gözümüze de hitap ediyor. HDR, gölgelendirme ve ışıklandırmada yapılan geliştirmeler, daha iyi kaplamalara sahip yeni zırhlar, DirectX 9 desteği kendini belli ediyor. Warband, Mount & Blade adını biraz daha büyüten, eğlencemizi de kat kat artıran bir eklenti olmuş. Bundan sonra Mount & Blade DVO'su diye sayıklamaya başlayalım, bakarsınız bir gün o da olur.



Bazı kardeşlerimiz kafayı kırıp çıplak atıyorlar kendilerini er meydanına. Enteresan.

Lady Vera da diğer leydiler gibi kalesinin soğuk duvarları arasında kalmaktan olsa gerek bembeyaz kesilmiş. Eh, güneş girmeyen kaleye Jesuskane girer.

> **Tür:** RYO > **Yapım:** TaleWorlds > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Minimum Sistem:** P4 1.6 GHz / Athlon64 3000 + İşlemci, 512MB RAM, GeForce 5200FX / Radeon X800 Ekran kartı, 730MB Sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium4 3.06 / Athlon X2 3800+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 7600 / Radeon X1650 Ekran kartı, 730 MB sabit disk alanı
> **Web Sitesi:** www.codemasters.com/flashpoint/

Ne İyi? Ne Kötü?

+Gerçekçi dövüş sistemi
+Özgür dünya
+Kendi krallığını kurabilme
+Karakter geliştirme sistemi
+MULTIPLAYER!
- Seslendirmeleri zenginleştirme vaktidir

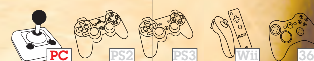
SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Multiplayer'ın başından kalkamayacaksınız

9.0



ALIENS vs PREDATOR

ORDA BİR GEZEGEN VAR UZAKTA, GİTMESEK DE, GÖRMESEK DE…

WEYLAND-YUTANI –KAAN ALKIN

Düşmanlarım çok, emsalimse yok. Uzay gemilerinin gölgesinde… Dediler ki Xenomorph asla terbiye edilemez. Ormanın derinliklerinde… Dediler ki Predator asla boyun eğmez. Şimdi hiçbir şey demiyorlar, korkuyorlar benden, tıpkı doğal bir afetten korkar gibi. Gök gürültüsü ve ölüm tüccarı gibi. Ve ben diyorum ki, ben Marine'im. Napolyon da kim oluyormuş!

İnsanoğlunun gerçek hayatta, oyunlarda, filmlerde ve benzeri ortamlarda sürekli dile getirdiği bir arzusu var; daha iyi dünyalar yaratmak. Direkt bu kelimelerle ifade edilebildiği gibi aynı rüya farklı ortamlarda farklı şekillerde de çıkabiliyor karşımıza. İşin enteresan ama beni hiç şaşırtmayan tarafıysa daha iyi dünyalar yaratmak isteyen insanların mevcut dünyaların canına okuyan ve topluca insan katledenlerle aynı tipler oluşu. Geçen ay Aliens vs. Predator'ün canına konsolda okurken bu kadar dikkatimi çekmemişti. Bilgisayar karşısına geçip aynı hikâyeyi baştan sona bir kez daha koşturunca gerçek başrol oyuncusunu görmeyi başardım: Weyland-Yutani. Elbette sizin duymak istediğiniz bunlar değil. Laf kalabalığını bırakıp bir an önce mevzuya girmemi bekliyorsunuz. Oyunun PC'deki durumu nedir? Hemen merakınızı gidereyim o zaman. Saptamalarımdan ve hayal kırıklıklarımdan biraz sonra bahsederiz.

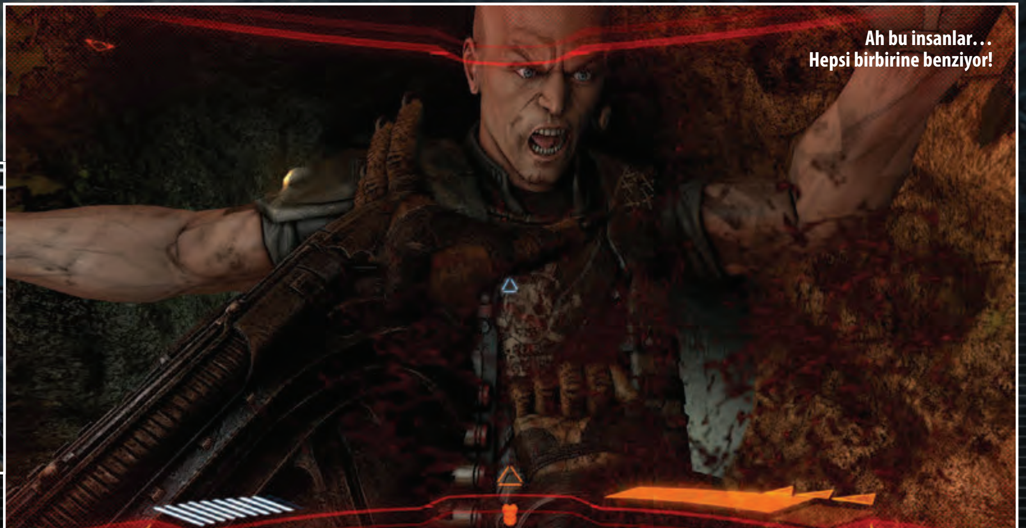
GEZ, GÖZ, ARPACIK

Konsolda FPS oynamak kadar büyük eziyet yok bana sorarsanız. Geçtiğimiz ay boyunca AvP uğruna bu eziyete katlandıktan sonra biricik klavye ve fareme kavuştuğumda mutlu olmam gerekiyordu, öyle de oldu. Artık nişan alabiliyordum ve insanlara karşı savunmam daha bir güçlüydü. En iyi savunma saldırıydı. Hele Marine olarak oynarken ipin ucu iyice kaçtı. Bir tek düşman yanıma giremez oldu. Yapışkan ve hantal kontrollere rağmen, klavye ve fare oyunun üç ırkına da galip geldi. Grafikler elbette konsolda olduğundan çok daha iyi görünüyordu. Elbette efektler daha göz alıcı, mekânlar daha şıktı. Ama kötüyle iyi arasında öyle keskin geçişler vardı ki midem kalktı bir yerden sonra.

Kontrolleri konsoldan uyarlarken neyse ki tembellik yapmamıştı Rebellion. Hatta yaptığım değişiklikler oyun içi eğitimlerde aynen belirtiliyordu ekranda. Ama "ne de sıkı çalışmışlar" da diyemeyeceğim. Mesela klavye fare ikilisinin üstünlüğünü hesaba katmamışlar, oyunu biraz daha zorlaştırmalarını beklerdim. Zira en zor seviyede bile fazla kolaydı her şey, bu da oyunu biraz daha sıkıcılaştırdı. Bölük pörçük hikayenin sunumu iyice yok oldu, birkaç saatlik kısa ve sıkıcı bir maceraya dönüştü canım evren. Ama neyse ki geçen ay o evrende istediğimden de fazla soluduğum için dert etmedim, benim asıl meselem hikâyeyi baştan öğrenmek değildi. Oyunu konsolda multiplayer oynayamamıştım, hevesim kursağımda kalmıştı. Steam'in



İyi günler dileriz, daha iyi dünyalar yaratmaya artık lütfen son veriniz.



Ah bu insanlar… Hepsi birbirine benziyor!

de gücüyle multiplayer ortamlarda Marine'lerden alacaktım intikamımızı. Hem de gayet güzel, yaratıcı multiplayer modları vardı.

ALIEN'LA MARINE EDİLMİŞ PREDATOR HAŞLAMA

Çok oyunculu modla ilgili tek bir sorunum vardı ve bu sorun oyundan değil "çok oyunculu" ifadesindeki "çok" kelimesinden kaynaklanıyordu. Çünkü bu lafın yerli yerine oturması için birden fazla oyuncu gerekiyordu ama yoktu! Steam'de saatler geçirdim ama bir tek kişi yakalayamadım. Olaya önce Xenomorph'un gözlerinden, sonra Predator'ün maskesinin arkasından baktım. Belki de insan olmak lazım deyip Marine'e verdim kendimi. Bir numara yok. "Grup liderisin, oyun ve oyuncu aranıyor" dedi, kaldı Aliens vs Predator. Önce saatler sonra günler oldu bekleyişin ölçeği. Sorunun kaynağına inmek için kolları sıvadım ben de. Aklıma ilk gelen internet bağlantımda bir sorun olduğuydu ama hayır, hiçbir problemle karşılaşmadım. "Yanlış saatlerde deniyorum" dedim, sabah akşam ayakta olduğum için kolaylıkla denedim farklı saatleri. Yine tık yok. Forumları karıştırdıkça anlamaya başladım sorunun ne olduğunu. Oyunu oynayan yoktu.

AvP anlamsız bir eşleştirme sistemi kullanıyor. Sunucu kodu yok, her oyuncu kendi başlatıyor sunucuyu ve diğerleri de ona bağlanıyor, aynı *Borderlands*'de olduğu gibi. *Borderlands*'i oynayan bir sürü insan olduğundan bu sorun olmuyor elbette. Girdiğiniz sunucu ya da sunucuyu başlatan kişinin bağlantısı işinize gelmezse hop diye çıkıp bir başkasını bulabiliyorsunuz. AvP'deyse oyunu başlatan kişi, mesela ben, minimum oyuncu sayısının toplanmasını beklerken sıkılıp çıkıyor ki bu sayı sadece 3. Böylece siz bir sunucuya bağlansanız bile oyun başlamadan iptal edilmiş oluyor. Çok eğlenceli. Uzun lafın kısası multi atalım diye oyuna dalan kimse yok. İleride oturur mu sıkı bir oyuncu topluluğu? Şüpheli.

NUR İÇİNDE YAT

Aliens vs Predator, PS3'ten sonra maalesef bilgisayarımın ellerinde de feci şekilde can verdi. Marine, Predator, Xenomorph kardeşliği de durumu kurtarmaya yetmedi. Bu oyun en iyi ihtimalle, ki o da en yüksek zorluk seviyesinde oynuyorsanız, birkaç saatlik bir maraton, o kadar. Neyse, Gearbox ekibi umut veren bir Aliens oyunu üstünde çalışıyor, onu bekleyeceğiz artık. Ben seviyorum Aliens'ı ya, düzgün yapın şunları ühü.

OGZPEDIA

ALIEN ALFABESİ

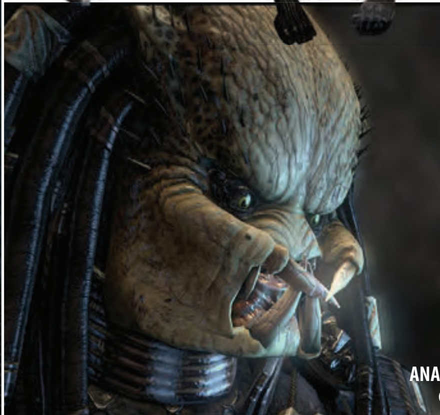
Xeno- Yunanca "yabancı" anlamına gelen *Xenos* kelimesinden gelir. Biyolojide türler arasındaki farklılıkları işaret etmek için sıkça kullanılır. Bilimkurgularda dünya dışı varlıklar için kullanılır.
Xenomorph- (xeno + morph), (allotriomorph), Jeolojide önceden kristalleşmiş minerallerin arasında geç kristalleşen, kristalleşme halini alamayan mineral. Ya da açıklayamadım ben, bilemedim.
Xenomorph- Aliens filminde yaratıklara verilen isim.
Xenomorph- 1990 yılında geliştirilen bir bilgisayara verilen isim.
Xenomorph- Alman müzisyen
Xenomorph- Hollandalı death metal grubu
Xenon- Renksiz, kokusuz, ametal element. Az rastlanan bir gaz türü. 20 milyon partikülde 1 rastlanır havada. Ampullerde, vakum tüplerinde ve lazerlerde kullanılır. 1898 yılında İskoç kimyagerler William Ramsay ve Morris Travers tarafından bulundu.




Kafası karışan yapımcılar, ilk Terminator'ün son sahnesini birebir canlandırmışlar sağolsunlar.



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Grafikler konsoldan daha iyi
- Basit
- Kısa
- Sıkıcı
- Marine hâlâ dengesizce üstün
- Multiplayer oynayacak insan yok


ANAM! Bu yüzden yasakmış ayna demek ki bizim memlekette.


Acımıyor, acımıyor, acıdı, acıdıı, bırak yiycen tokadı yoksa!

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Rebellion Software > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium4 3.2GHz/ Athlon 64 3000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6600 / Radeon X1600 ekran kartı, 19GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo E6400 / Athlon X3 işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3850 ekran kartı, 19GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.sega.co.uk/games/aliens-vs-predator

SON KARAR

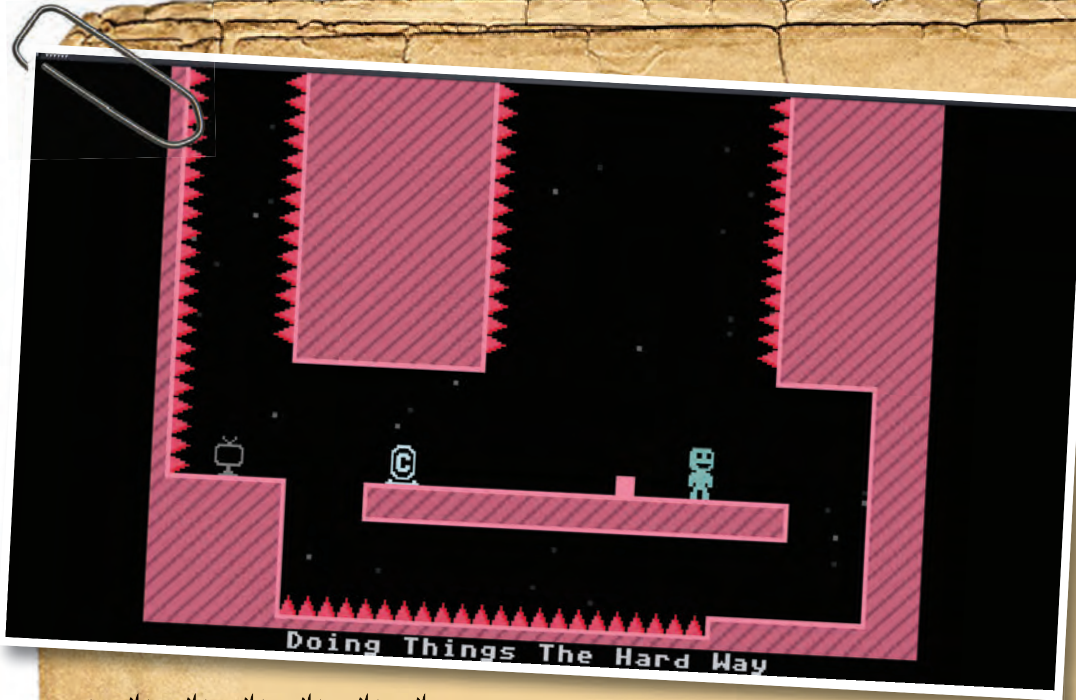
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC'den ne medet umduk, sonunda ne bulduk... Sadece bir iki saat için oynamaya değmiyor.

5.1

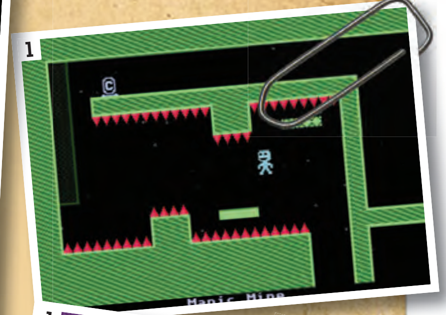


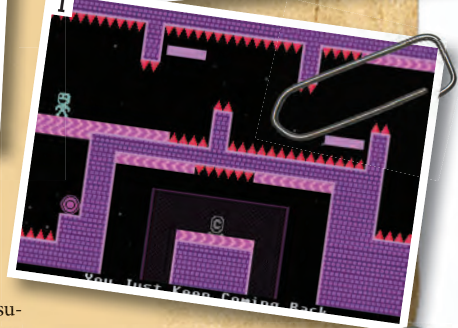


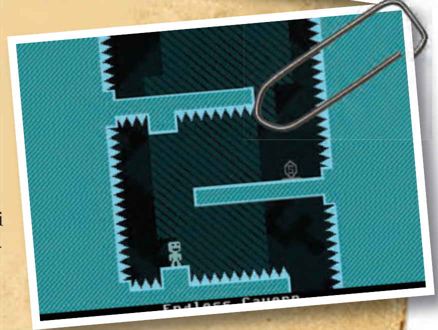
İşte belalı bir bölüm. Bölüm adlarını da ayrıca takip edin. Bazen yardırıcı derecede komik oluyorlar.

1- C harfi bu oyunda seveceğiniz tek harf olacak. Ona bir kere değmek için her şeyi yapabilirsiniz! (alt metin yok)

2- Hiçbir oyunda bu kadar çok ölmüş olamazsınız. Toplamda yüzlerce hatta binlerce kez ölmek olası.









VVVVVV

CEHENNEMİN 8-BIT VERSİYONU!

- VOLKAN TURAN

Çok eğleniyorum. Vuhuu, yehhuu diye efektler saçıyorum, gülüyorum, bağırıyorum. Derken çok sinirleniyorum, yüzüm asılıyor, sol kaşım kalkıyor, küfürler ediyorum, klavyeye çata küte dalıyorum, bir sinir harbi yaşayıp kulaklarımdan dumanlar çıkınca kapatıyorum oyunu son sürat. Birkaç saat sonra aklıma geliyor, dayanamayıp tekrar açıyorum ve aynı şeyleri tekrar tekrar yaşayıp döngüyü devam ettiriyorum. VVVVVV'vvvı çok seviyorum!

VVVVVV şaka gibi oyun gerçekten de. 2010 yılında olmamıza rağmen gayet umursamazca 25 yıl önceki ses ve tasarımları kullanıyor ve daha şaşırtıcı yanı, bu haliyle bile insanı başına kilitleyebiliyor. Bir firma işi de değil tabii ki böyle bir oyun, tamamen bağımsız, tek kişilik bir çalışma. Terry Cavanagh adlı bir oyunsever tarafından yapılıyor ve piyasaya 15 dolardan sürülüyor. Magnus Palsson isimli arkadaşı da PPPPPP adındaki oyun müziklerini yapıyor. Sonuç olarak da ortaya tasarımıyla da, müzikleriyle de istediği paranın hakkını verebilen bir oyun çıkıyor.

TAŞ OLSA ÇATLAR

"Bir platform oyunu ne kadar zor olabilir ki" diye soruyorum kendime. Cevap *Ghost N Goblins* ama o da VVVVVV kadar zor değildi çünkü birkaç kez yanıldıktan sonra zamanlamayı ayarlayıp engelleri geçebiliyordunuz. Bu oyundaysa platformlar birer bulmaca gibi tasarlanmış. Her ekran birçok engelden oluşuyor gibi görünse de genele bakınca bulmacanın bir parçası olduklarını görüyorsunuz. Örneğin alt taraftaki bir bölüm, aslında üst taraftaki bölümün çıkış noktası ama oraya kadar gelebilmek için on takla atmanız gerekiyor ya da yerçekiminin olmadığı bir yerde 60 saniye, sağlı sollu gelen uzay araçlarından (ki bunlar bildiğimiz daire) kaçmak durumunda kalıyorsunuz. Yerçekimi demişken belirtmekte fayda var, silahınız bizzat bu yerçekimi. Platformları aşarken ekranın bir altına, bir üstüne geçmeniz gerekebiliyor. Bir de yerçekimini değiştiren ipleri ve değdiğiniz anda öldüğünüz iğneleri hesaba katarsak, aynı yerde 50 kez ölebileceğiniz sinir bozucu bölümlerle karşılaşacağınız müjdesini verebilirim! Ama işte bu sayede zıplama tuşu olmayan bir platform oyunu da görmüş olduk!

Sinan'ın oyun için benzetmesi "*GTA* gibi" olunca önce bir yere devrildik, sonra kalktık toparlandık ve gördük ki gerçekten bir "serbest dünya" ortamı söz konusu. Portallar sayesinde haritada ulaşamadığınız yerlere gidebiliyorsunuz. Böylece hem adı V ile başlayan arkadaşlarınızı kurtarıyor hem de yan görev sayılan küreleri toplayıp oyundaki gizli bonusları elde edebiliyorsunuz. Örneğin kolay mod, zamana karşı yarış modu, gidilemeyen bir bölüm ve mini bir oyun gibi hediyeleri çok seveceksiniz.

Veni-Vidi-Vici bölümünü oynayınca (ve birkaç yüz kez ölünce) derin bir pişmanlığa düşme ihtimaliniz de var ama ödediğiniz paranın karşılığını alacağınızdan emin olabilirsiniz (dört, beş saat kadar). Sadece ok tuşlarıyla oynanan, 8-bit görseller kullanan, transa sokan midiler çalan ve komik bir hikâyesi olan bir oyun *ilginç* olabilir diye düşünüyorsanız, bir saniye bile beklemeyin, VVVVVV'i edinin. Biz artık normal hayatımıza dönmek için sevgiyle sarılarak kendilerini uğurluyor ve "Olmaz olsun böyle zor bölüm layynnnn!" diyerek çarpı tuşuna basıyoruz.



İşte karşınızda yalancı bir arkadaş! Hiç de öyle olmayacak.

son karar

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Retro kafalıysanız, zor oyunların hastasıysanız, yolunacak da saçınız yoksa zaten, oynamadığınız kabahat!

8.5



> **Tür:** Platform-Bulmaca > **Yapım:** Terry Cavanagh > **Dağıtım:** Online (15$) > **Minimum Sistem:** Flash Player yüklü muhtar bilgisayarı > **Önerilen sistem:** Noter bilgisayarı > **Web Sitesi:** thelettervsixtim.es

12-13 Nisan 2010

İTÜPROF 2010



VS.





İTÜ Programlama ve Oyun Festivali Başlıyor!

İstanbul Teknik Üniversitesi IEEE Öğrenci Kolu tarafından düzenlenen İTÜPROF 2010, 12-13 Nisan 2010 tarihleri arasında, İTÜ Elektrik-Elektronik Fakültesi'nde gerçekleştirilecek.



Oyun Geliştirme Yarışması

Oyungezer



İlgilenen geliştiricilere Yogurt Teknolojileri'nin
hazırladığı oyun motoru üzerinde
ödüllü yarışma ortamında
oyun geliştirme fırsatı verilecek.



Ayrıntılı bilgi için lütfen sitemizi ziyaret edin:
http://www.ituieee.com/ituprof10





YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

BU HARDCORE

Bu ay, sevgili bayanlar ve baylar, Heavy Rain'in ayı. BioShock 2, hâlâ etkisi süren Mass Effect 2, çıkan onlarca daha irili ufaklı tatlı oyun, üzgünüm; ama aslında değilim. Bu ay Heavy Rain'in ayı, tamamen ve şüphe götürmez bir şekilde. İlk videosu çıktığı andan beri yerimde duramayarak beklediğim, bu sırada bir şekilde ona dair medyada çıkan tüm bilgilerden kendimi uzaklaştırmayı başardığım oyunun ayı bu ay ve benim ona kavuşmama bir haftadan az kaldı. Ben bu satırları yazarken Ankara'da saat 21.12, ayın 21'i ve dışarıda delici bir yağmur yağıyor. İpince bu yağmur, önünde durursanız sizi delecek türden. Ve her yağmur damlası tek bir şey söyleyerek iniyor: Bu ay, tartışılmaz, su götürmez bir şekilde Heavy Rain'in ayı. Endişelenmeyin. Bu satırları atlayıp Heavy Rain'in yazısına giderseniz alınmam.

Bu ayın Serpil tarafından icat edildiğine bir başka kanıt olarak ise çok güzel albümler verdi bize Şubat ayı, Tindersticks'in Falling Down the Mountain'ı, Gil-Scott Heron'un I'm New Here'ı, Field Music'in Field Music (Measure)'u... Bunlara ocak ayının bize getirileri olan Vampire Weekend – Contra, Delphic – Acolyte ve Yeasayer – Odd Blood da eklenince 2010'un giriş yapmasını çok iyi bilen bir yıl olduğuna iyice inanmış olduk, yahu yoksa nasıl iki firma senenin ilk iki ayında hayatlarının oyunlarını sırasıyla piyasaya sürebilirlerdi? Ya bir de bu albümler? Biz hep sene başlarını sadece sinemanın atar yaptığı bir dönem olarak bilirdik? 2010! Kafamızı karıştırmasana!

Her neyse efendim, madem elimizde bu kadar kutlu bir ay var; ona selamımızı biterken çalan şarkıyla çakalım madem, biterken çalıyordu ya, bir şeyler başlarken de çalabilir; *"Don't make a move, 'til I say... action."*



SNAKE OLMAK

Her zaman oyun dünyasını bir adım ileriye taşıyan serilerden biri olmuştur Metal Gear serisi, MSX'e çıkan ilk oyunundan PS3'e çıkan son oyununa kadar. Nerede ve hangi konsolda olursa olsun o konsolun başucu oyunlarından biri olmayı başarabilmiş bu serinin en son arcade'e gittiğini duymuş ve heyecanlansak da o gizlilik hissinin kalabalık Arcade salonlarında nasıl sağlanacağını merak etmiştik. Bu seriden şüphe etmememiz gerektiğini öğrenmiş olmamız gerekiyordu halbuki, zira Metal Gear Arcade çok büyük ihtimalle gördüğümüz en müthiş aparatlardan biriyle gelecek: Bizi bizzat oyunun içine sokan, oyunu 3B tecrübe etmemizi sağlayan ve biz kafamızı çevirdikçe Snake'in de kafasını çevirmesini sağlayan bir gözlük. Üstelik içine monte gelen mikrofonu ve surround ses sistemi de cabası. Sadece Aman Allah'ım mı diyebiliyorsunuz? Ben Aman'ı geçememiştim.

CONSOLE



PS3'TE EZEL İZLEYEBİLMEK

Sene 2004, eve yeni PS2 girmiş ve içinde tek bir oyun takılı: GTA: San Andreas. Bir gözüm mini haritada bir gözüm Quartz marka saatte, o akrep 8'i gösterecek de annem "Hadi olum Sahra seyredeceğim" diye gelecek diye ödüm patlıyor. Biraz daha hızlı basıyorum gaza, şu görev bitse, nolur, hadi nolur... Ama o görev bitmiyor. Anne geliyor, PS2 kapanıyor ve Arzum Onan buğulu sesiyle bir şeyler söylemeye başlıyor. İşte ben tam o an kameraya dönüp şunları diyorum; *"PlayStation'unuzu oynarken TV programlarını kaçırmaktan şikayetçi misiniz? PlayStation oynarken TV'den kayıt almak ve sonra bu kayıtları PSP'ye dahi aktarabilmek ister misiniz? O zaman torne tam size göre! Tabii Japon'sanız".* Tamam, torne PS3'e, sadece Japonya'da ve bununla muhtemelen hiç alakası olmayan bir reklamla çıkacak fakat ana fikri bu olacak, PS3'ten TV'ye bağlanan bir kayıt ve paylaşım cihazı. Avrupa ve Amerika'ya benzer bir aletin ne zaman geleceğine dair bir bilgi verilmediyse de biz çıkacağından epey bir ümitliyiz, zira torne Japonya'da bir PS3 bundle'ıyla da piyasaya sürülecek, Sony'nin bu kadar önem verdiği bir şey iki kıta atlamaz herhalde canım.

AYDIN HAVASI

> Ülkemizde Goal 3 olarak bilinen Kunio-kun Nekketsu Soccer'ında içinde bulunduğu ve Batı'da bambaşka adlarla bilinen Kunio-kun serisinin yapımcısı oyunları Batı'da River City Ransom'ın en fazla bilinen Kunio-kun oyunu olmasından dolayı River City başlığı altında birleştireceğini söyledi, bunun bir parçası olarak Goal 3 DS'e gelebilirmiş.

> Epizodik olarak yayınlanacak Sonic the Hedgehog 4'ün yapımcısı Sonic Team'e süreç boyunca Street Fighter IV ve Sonic Advance oyunlarında çalışmış Dimps yardımcı olacak. Sonic Team'in son zamanlardaki çetelesine bakarsak oyun hakkında heyecanlanmaya şimdi başladığımızı söyleyebiliriz.

> Molyneux Fable 2'nin belki de eksik tek yanı olan co-op tecrübesinin Fable 3'te geliştirileceğini ve bu sefer arkadaşımızın oyununa köpeğimiz, eşsiz eşyalarımız ve tüm tecrübe puanlarımızla bizzat geçeceğimizi söyledi. Ama aynı şekilde onların dünyasında yaptıklarımız onların dünyasını etkileyecek, yani, kime güvendiğimiz önemli olacak.

PRENSİPLİ MICROSOFT

İlginç haber arayanlar? Alın size ilgincin alası bir haber; Amerikan Ordusunda görevli Roger Smith'in (Amerikan ordusu asker alırken isim klişeliğine önem veren bir kurumdur" söylediğine göre Ordu Microsoft'tan bir hayli yüklü bir Xbox 360 sipariş etmiş fakat Microsoft bu isteği reddetmiş. Smith'e göre bu reddin iki sebebi varmış, birincisi, Ordu en fazla bir veya iki oyun alacağı için Microsoft'un bu konuda hiçbir kâr elde etmeyecek durumda olması, ikincisi ve daha garibi ise Microsoft'un halihazırda hedef tahtası olan oyunların daha da hışımlı bir aile gazabına uğramasından ("Çocuklarımız Amerikan Ordusu'nun öldürme eğitimi aldığı şeyleri oynuyor!") korkmuş olması. Böyle anti-komplo olunca ne acayip oluyor değil mi yahu?



YEDİ, AR YU REDİ?

Final Fantasy VII deyince aklınıza neler geliyor? Cloud'un yerçekimine ısrarla meydan okuyan saçları? Aeris'in gözünüzden yaş getiren sonu? Sephiroth'un karizmatikliği? Square'in Nintendo'yu terki? Bugünlerde oyun dünyasının bir parçası olan hiç kimse Final Fantasy VII dendiğinde aklına bunları getirmiyor, onun yerine başka sorular oluyor kafasında, yeniden yapımı meydana gelecek mi, gelirse hangi konsola çıkacak, çıkarsa nasıl olacak, ne tür olacak, nasıl pazarlanacak... Tüm bu sorulardan bizim kadar yorulan Final Fantasy XIII yapımcısı Yoshinori Kitase TechDigest'e verdiği bir röportajda bu tür bir yeniden yapımın var olma ihtimalinin asla sıfır olmadığını, fakat hayata geçmesi için Final Fantasy XIII için harcanan para ve zamanın (ipucu verelim: üç buçuk sene ve çok para) üç-dört katı bir efor gerektiği için bunun çok zor olacağını söyledi. Evet? FF VII hayranları? FF VII yeniden yapılsın hattına kişi başı 100 dolar bırakırsak, 10.000 okuyucudan, e kalanı da Squaret tamamlasa? Haydin o zaman!

MASTER



KONSOL TOP 20

Heavy Rain niye yok demeyin, ben bu listeyi hazırlarken resmi olarak çıkmamıştı henüz oyun.



1 Aliens vs. Predator
FPSPC, PS3, 360 Sega
Ya birileri şu oyunlardan birinde Marine'lerden falan da söz etsin ya... Üzülüyorum...

02	Just Dance	Eğlence	Wii	Ubisoft
03	BioShock 2	FPS	PC, 360, PS3	2K Games
04	New Super Mario Bros. Wii	Platform	Wii	Nintendo
05	FIFA 10	Spor	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	EA Sports
06	Call of Duty: Modern Warfare 2	FPS	PC, PS3, 360	Activision
07	Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
08	Mario & Sonic At Olympic Winter Games	Spor	Wii	SEGA
09	Wii Fit Plus	Spor	Wii	Nintendo
10	Army of Two: The 40th Day	Aksiyon	PS3, 360, PSP	EA Games
11	Vancouver 2010	Spor	PS3, 360, PC	Sega
12	Forza Motorsport 3	Yarış	360	Microsoft
13	James Cameron's Avatar: The Game	Aksiyon	PC, DS, PS3, PSP, Wii, 360	Ubisoft
14	Lego Batman: The Videogame	Aksiyon	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Warner Bros.
15	Mass Effect 2	Aksiyon	PC, 360	EA Games
16	Bayonetta	Aksiyon	PS3, 360	Sega
16	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
17	Peppa Pig: The Game	Eğlence	DS	P2 Games
18	Darksiders	Aksiyon	PS3, 360	THQ
20	New Super Mario Bros.	Platform	DS	Nintendo

SAĞANAK YAĞMURLU RÜYALAR

Dergiyi ve dergiden önce Serpil'i, Tuğbek'i, Faruk'u ve hatta Faruk'un nişanlısı Güliz'i ele geçiren Heavy Rain'e ben Console Master olarak tek saygı duruşumu giriş yazısında yapıp haber kısmında bu... *şeyi* tamamen es geçseydim sanırım kendimi affetmezdim, neyse ki, insaflı David Cage beni böyle bir kendine yöneltilmiş nefretle başbaşa bırakmaktansa haber olacak çok güzide bir yorum paylaşmayı tercih etti; Norveç'te yayın yapan bir dergiye Heavy Rain'in ilk sürümünün Motion Controller kontrolleriyle çalıştığını söyleyen Cage, oyunun bu tipte bir süre denendiğini fakat teknolojinin o zamanlarda yetersiz olması dolayısıyla bu fikrin rafa kaldırıldığını belirtti. Üstelik bununla kalmadı, Sony'nin Motion Controller'ının onu çok heyecanlandırdığını ve bu konuda yakın zaman içerisinde bir şeyler açıklayacaklarını da ekledi.



Dante's Inferno

HER İNSANA UYMADIM, HER DİYARDA GEZMEDİM -B. EMRE ÜLGEN

Rehberime dönüp sordum:
"Kimdir bu hırsından
Gözleri alev alev ışıldayan kişi?"
Dedi ki, "Müdüründü o, güzel oyunları saklayıp
Kötülerini sana bana göndermekti işi"

"İnadı yüce bir dağ gibiydi
Vicdanı dersen bir kaya
Sen nasıl hasetinden düştüysen
O da hırsı yüzünden gönderildi buraya"

Dedim ki "Be hey Serpil gördün mü?
Hem kendini, hem de beni yaktın
Sen dünyada gün yüzü gördün amma
Beni bu yampirik oyunla bir başıma bıraktın"

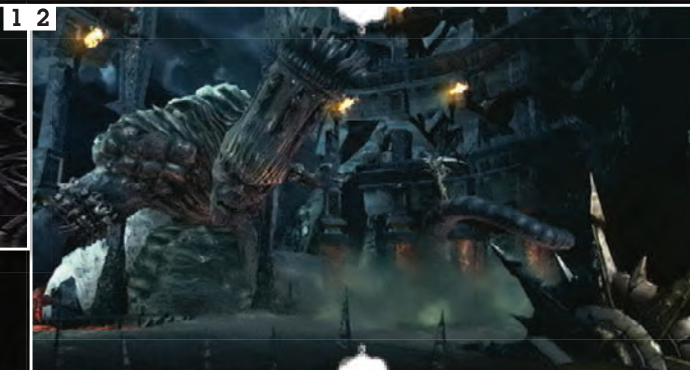
--*Cehennem, XXXV. Kanto*

NEDİR BENİM GÜNAHIM?

İtalyan yazar Dante Alighieri'nin ünlü eseri *İlahi Komedya*'nın ilk bölümü *Cehennem*'den esinlenerek yapılmış *Dante's Inferno*. Fakat diyebilirim ki yapıtla bağları, yukarıda yaptığım uyduruk taşlama-nazireden bile daha kopuk bir oyun. *İlahi Komedya*'da cehenneme düşsel bir yolculuk yapan şair Dante'nin yerini, Kral Richard'ın bayrağı altında Haçlı Seferleri'ne katılan bir savaşçının aldığı *Dante's Inferno*, "şok edici bir dövüşle açılan destansı aksiyon oyunu" klişesini yanlış anlayan yapımcıların gafleti sonucunda daha beşinci dakikada gerçek yüzünü gösteriyor: Oyunun giriş bölümünde Azrail'in canını alıyoruz. Bu sulandırılmış hikâyeye devam etmek üzere Azrail'in tırpanını omzuna atıp evine dönen Dante, nişanlısı Beatrice'in cesedini bulmakla kalmıyor, Dante'nin verdiği sadakat yeminine güvenen Beatrice'in şeytanla bir anlaşma yaptığını da öğreniyor. Akıllara seza bu anlaşmaya göre, şeytan savaştan sağ dönmesi için Dante'ye yardım edecek fakat Dante bu sırada nişanlısını aldatırsa Beatrice'in ruhu sonsuza dek şeytanın yanında, cehennemde kalacaktır. Nitekim şuursuz Dante aldatmaya gelene kadar kırk tane ceviz kırmış olduğundan şeytan Beatrice'in ruhunu alıp götürüyor. Sabır taşı oyuncuya da bu kondurulmuş öyküye inanmaya çalışarak Cehennem'in dokuz katı olan Limbo, Şehvet (Lust), Oburluk (Glutonny), Açgözlülük (Greed), Öfke (Wrath), Sapkınlık (Heresy), Şiddet (Violence), Sahtekarlık (Fraud) ve İhanet (Treachery) basamaklarını geçerek Beatrice'i kurtarmak kalıyor (dayanamayıp "bu nasıl hikâye, Dante mezarında ters döndü" dedikten sonra tabii).

Asıl konusu, Dante'nin -oyunun ortalarında bir yerde şeytanın dediği gibi söylersem eğer- "kendi cehennemi"yle yüzleşmesi, dolayısıyla bir iç hesaplaşma olan *Dante's Inferno*, böylesi ruhani bir temayı mümkün olabilecek en ruhsuz tonda işliyor. Öncelikle Dante bir anti-kahraman gibi tasarlanmaya çalışılmış fakat kötü replikler ve dingildeyen kurgu yüzünden ne sevilebilecek ne de nefret edilebilecek, oyuncunun empati kuramayacağı için umursamayacağı bir karakterden fazlası değil. Oyunun ruh halini bozan bu kusur, *İlahi Komedya*'dan alınmış mısralarla yapımcı ekibin yazdığı kısımların yan yana sırıtması, bir bütün olarak üslupsuz bir anlatım oluşturmalarından ileri geliyor. Öyle ki, oyunun yegane iyi yanlarından biri olan seslendirmeler bile diyalogların bu müsameresi acemiliğini örtemiyor. Konuşmalardaki bu yamalı bohça hali aslında, *Dante's Inferno*'nun genelinde yapılmış bir hata. Örneğin oyun süresince hikâyenin akışı, kimi zaman 3 boyutlu kimi zaman 2 boyutlu animasyonlar kullanılarak sağlanıyor. İki an-





1- Şehvet: "Öyle şehvet düşkünüydü ki yasal kılmıştı zevk alınan her şeyi"

2- Limbo: "Gitmeden daha ileri, bil ki bunlar günahkâr değil"

latım da kendi içlerinde başarılı fakat birinden biri seçilmemiş olduğu için oyun karmakarışık ve kişiliksiz görünüyor.

"Amma da edebiyat yaptın, aksiyon oyunu bu olm" demeye hazırlanan bıçkın okuyucuya ise oyunun sadece ilk yarısında eğlenebileceğini müjdeleyeyim. Tırpan, haç ve büyülerle giriştiğimiz dövüşler başta, akıcı ve göz alıcı grafiklerle sunulduğundan oldukça eğlenceli. Dahası düşmanları ve gölgeleri (Shades; yolculuk boyunca cehennemin değişik katlarında karşımıza çıkacak tarihi kişilikler) bağışlayarak veya cezalandırarak elde edeceğiniz ruhları, kutsal (holy) ve/ya lanetli (unholy) yetenek ağaçlarında kullanarak yeni kombolar ve güçler elde edebiliyorsunuz. Oyun boyunca toplayacağınız kutsal emanetlerle (Relics) kimi özelliklerinizi geliştirmeniz de mümkün. Fakat daha oyunun ilk yarısı bitmemişken yeni kombolara, güçlere gerek olmadığını, çünkü bir "ilerleme" hissinden yoksun olduğunu gösteriyor *Dante's Inferno*. Aksiyon tarafıysa sık sık başvurulan mini oyunlarla bile tekdüzelikten kurtarılamıyor. Oyunun başlarında irkiltici tasarımlarıyla heyecan veren düşmanların habire tekrarlanması, sabit kamera yüzünden çileye dönüşen platform bölümleri ve oldukça ilkel bulmacalar da eklenince iyiden iyiye sekteye uğruyor.

Bu arada, oyunun başlarındaki destansı büyüklük ilk yarıdan sonra nedense sönmeye, cehennemin katları gitgide küçülmeye başlıyor (evet *İlahi Komedya*'da Dante, cehennemin katlarını içiçe geçmiş ve giderek küçülen çemberler şeklinde anlatıyor fakat bu denli nohut oda bakla sofa da olmasa gerek). Cehennemin ilk katlarında, görkemli müzikler dışında sevdiğim tek şey olan bu büyüklük hissi de kaybolunca geriye kayda değer pek bir özellik kalmıyor çünkü incelemelerin çoğunda beğenilmiş olsa da cehennemin katları oldukça kötü tasarlanmış. "Öyle bir şey bulalım ki oynayan şaşakalsın" gibi basit bir akıl yürütmenin sonuçları gibi görünen sembollerle süslenmiş her yer. "Şehvet" katında fallik yapılar, "Oburluk"ta bağırsaklardan duvarlar gibi klişeler, *Dead Space*'te korkuyu olabilecek en yalın anlatımla oyuncuya geçirebilmiş Visceral Games'in kullanmaması gereken ucuz numaralar bana kalırsa.





İhanet: "Artık şeytan yönetir onu doluncaya dek vadesi"



Sapkınlık: "Bu kızgın kent niçin ceza görmüyor, Tanrı'yı öfkelendirdiklerine göre?"

OYUNUN BAŞLARINDAKİ DESTANSI BÜYÜKLÜK İLK YARIDAN SONRA NEDENSE SÖNMEYE, CEHENNEMİN KATLARI GİTGİDE KÜÇÜLMEYE BAŞLIYOR.



Şiddet: "Kendisi aldı kendi ölümünün öcünü"

Ne İyi? Ne Kötü?
+ Oyunun ilk yarısı
+ Seslendirmeler ve müzik
- Oyunun ikinci yarısı
- Derme çatma hikâye
- İlerleyemeyen oynanış

SANA NEDEN KAPILDIM?

Dante's Inferno'nun daha kendisi çıkmadan ayyuka çıkan *God of War* benzerliği hakkında ise, *God of War* gibi kendi türünün akışını değiştiren oyunların taklit edilmesini doğal bulduğumu söylemek istiyorum. Dahası oyunun mekaniklerini birebir almış gibi görünse de, özünde bu işi başarabilmiş olsaydı *Dante's Inferno*, ele aldığı konu itibariyle oynanışı zevkli ve ayrıksı bir oyun olarak hatırlanabilirdi. Bu haliyle, türün her örneğini alan aksiyon fanatikleri dışında kimsenin el atmaması gereken bir oyundan fazlası değil. Son olarak *God of War III*'ün çıkmasıyla birlikte Dante's Inferno'nun hızla tozlanacak bir yapım olduğunu belirtiyor, yazının başında bir kısmını alıntıladığım kantonun, bu oyunun bütününden daha dehşet verici olan son dörtlüğüyle sözlerimi bitiriyorum:

Serpil güldü bana, dedi:
"Burada bile olsa
İyi oyunları elbet ben kaparım
Boşuna çeneni yorma bre şaşkın
Pişman değilim, gene yaparım"



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Visceral Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (159 TL) > **Yaş Sınırı:** +17
> **Web Sitesi:** www.dantesinferno.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Kitaplardan esinlenilerek yazılmış uydurma yerli dizileri anımsayın. Dante's Inferno da neredeyse öyle.

6.0



HEAVY

NE YAŞARSAN YAŞA, ARKANDA DAİMA TERK EDİLMİŞ BİR HAYAT BIRAKACAKSIN

-C. SERPİL ULUTÜRK



RAIN


Bir babayla oğlu arasında yaşanabilecek en sıkıntılı anlardan biri... Konuşacak bir şeyleri var ama onu anlatacak kelimeleri yok.

Ellerim titriyor, midem bulanıyor, içimde büyük bir öfke var, büyük bir pişmanlık, büyük bir hayal kırıklığı... Dışarıdaysa sadece barut kokusu ve büyük bir sessizlik.. yağmurun küçük gürültüsünü saymazsak tabii. Az önce masum bir adamı vurdum. O kadar hızlı olup bitti ki her şey, nasıl karar verdiğimi, tetiği ne ara çektiğimi bile hatırlamıyorum. Tek bildiğim "ben onu vurmasam o beni vuracaktı". Yanılmışım. Adamın üstünde bırak ikinci bir tabancayı, şişe açacağı bile yokmuş. Niye elini cebine götürdü o zaman, niye çıkartmaya kalktı o şeyi, beni hata yapmaya niçin zorladı, bile bile niye öldü... Hayat çok adaletsiz, Heavy Rain de öyle.

Bu oyunu ne zamandır bekliyordunuz? Son altı aydır mı? Bir yıldır mı? Adını ilk duyduğumuz dört yıl öncesinden beri mi? Cevabın bir önemi yok. Eğer aynı kafadaysak, her şey bittikten sonra, ilk oyun oynamaya başladığınız günden beri Heavy Rain'i beklediğinizi fark edeceksiniz çünkü. Size dokunabilen, sizin de dokunabildiğiniz bir oyun olsun istememiş miydiniz? Hani süper kahramanları değil de hayatın içinden birilerini yönettiğiniz, gidemediğiniz uzak evrenlerde değil toprağın üstünde yürüdüğünüz, alnında kocaman bir "kötü" etiketi olan ölümsüz düşmanlara karşı değil sizin kadar insani sebeplere sahip birilerine karşı direndiğiniz, çabaladığınız, elinizdekileri kaybettiğinizde acısını duyduğunuz… Siz Heavy Rain'i, oyunların şaşırtıcı dünyasını keşfettiğinizden beri bekliyordunuz. Ve ben şimdi size neden beklediğinize değdiğini açıklamak için buradayım. Ama çok açık bir yazı olmayacak bu. Çünkü Heavy Rain bağıra çağıra değil fısıldaşarak konuşulacak, dinleyerek değil hissederek anlaşılacak bir oyun.

OYUN MUSUN GERÇEK MİSİN?

Başına talihsiz işler gelen kahramanlar, çözülmesi gereken sorunlar, tuşlara vaktinde basarak yol alınacak bir oynanış sistemi, sonunda şaşırtacak bir olay örgüsü… Evet evet, merak etmeyin, bunların hepsi bu oyunda da var ve hepsini anlatacağım ama öncelikle Heavy Rain'in kalbinden başlayacağım: İçine gireceğiniz hikâyede, karakterlerle etkileşimde, yön vereceğiniz olaylarda ve hatta kontrol sisteminde, yani her şeyin merkezinde "hissetmek" duruyor, bütün detaylar gelip hissetmeye dayanıyor. Bu yüzden de herhangi bir oyun gibi oynamaya kalktığınızda hiçbir şey anlamıyorsunuz Heavy Rain'den; "hızlı hızlı tuşlara basma hadisesi çok kasıyor" diyorsunuz, "hikâye o kadar da özgün değil" diye yakınıyorsunuz, "oyunun ilerlemesine katkısı olmayan şeyleri niye yapayım ki" diye soruyorsunuz (yine de karakterinizi tuvalete gönderirseniz, çıkarken o sifona basın lütfen). Oysa baştan kabul etmelisiniz; sizin onunla oynadığınızdan çok sizinle oynayacak bir oyun Heavy Rain. Kendinizi bırakmalı, o dünyada soluk almayı öğrenmeli, o karakterlerle yakınlaşmaktan korkmamalı, psikolojinizi bozmaya ayarlı bu oyunu yaşamalısınız. Yürümek ve düşünmek dışında hiçbir hamlenin sabit bir tuşa atanmadığı bir oynanışta neyi nasıl yapacağınızı, yaptıklarınızın ne sonuç vereceğini "hissetmek"ten başka seçeneğiniz yok çünkü. O yüzden kendi kurallarınızı, şimdiye kadar öğrendiklerinizi boş verin.

Evet, kulağa biraz korkutucu geldiğini biliyorum, "hissetmek falan nedir bunlar, yapımcılar niçin her hareket için sabit birer tuş belirlememiş ki" diye sorasınız geliyor muhtemelen, hatta abartıp "hissetmek için hangi tuşa basıyoruz yani şimdi" diye soranlar da çıkabilir. Hakikaten, her hareketin önceden bildiğimiz sabit bir kontrolü olsa, biz de daha az gerilsek oynarken güzel olmaz mıymış? Kontroller konusunda zaman zaman (ıı, çoğunlukla) çok zorlanmış olmama rağmen "Hayır!" diyeceğim buna. Çünkü Heavy Rain sadece bir oyun değil, aynı zamanda bir psikoloji testi. Gerildiğinizde, olaylara hakimiyetinizi kaybettiğinizde, çevrenizi algılamakta güçlük çektiğiniz anlarda nasıl afallıyorsanız, düşünceleriniz nasıl bulanıklaşıyor ve refleksleriniz nasıl bozuluyorsa Heavy Rain oynarken de aynısını yaşıyorsunuz. Bunu o kadar doğru bir şekilde kurgulamış ve kullanmış ki yapımcılar, karakterinizi kontrol etmenin kâbusa dönüştüğü anlarda bile itiraz edemiyorsunuz, küfredecekseniz de bu duruma düştüğünüz için kendi aptal kafanıza küfrediyorsunuz (yani ben kendi aptal kafama... üstünüze alınmayın:).

ÜÇGEN TUŞUNU KAYBETMEK

Panik halinde, ters şeritte ve saatte 150km'yle araba kullandığınızı düşünün. Terlersiniz, görüşünüz bozulur, normalde çok rahat yapabileceğiniz manevraları başarma şansınız sıfıra yaklaşır, büyük ihtimalle kaza yaparsınız. Heavy Rain oynarken bunları herhangi bir oyunun yarattığından çok daha gerçek bir atmosferde, bir yandan kontrol cihazını direksiyon gibi kullanırken bir yandan da gerçekten terleyerek, görüşünüz bozularak ve evet, büyük ihtimalle kaza yaparak yaşıyorsunuz. Çünkü oyun hem kontrol cihazından yayılan düzensiz titreşimlerle, hem görüntüyü bulanıklaştırarak, hem de ekranda beliren tercih tuşlarınızı birbirine karıştırarak size o stresi yaşayan bir insanın düşeceği zaafları hediye ediyor. Özellikle de bir sahnesinde, o kadar emin ki o anda soluğunuzun kesildiğinden, hamlenizi yapmadan önce biraz zaman veriyor size... Önce nefesinizi düzeltiyorsunuz karakterinizle birlikte 10'a kadar sayarak, sonra da asla silinmeyecek bir iz bırakıyorsunuz hayatınıza. Bir örnek daha: Diyelim karşınızda tekinsiz biri var, ne diyeceğinizi çok bilemediğiniz bir durumdasınız ve karşınızdaki kişi sözleriyle kafanızı daha da karıştırıyor. Hani tutuklaşırsınız, düşünceler birbirine girer, ağzınız- >>


O elindeki ne Ethan?


Scott Shelby, Heavy Rain'in en "noir" öğesi. Arabasıyla, trençkotuyla, ettiği laflarla ve tabii mesleğiyle...

>> dan çıkan her kelime yanlış gelir… İşte Heavy Rain'de de bu tip konuşmalar asla sıradan bir ahbap-çavuş ilişkisi rahatlığında yaşanmıyor. Cevap verme süreniz kısalıyor, karakterinizin (ve sizin) üzerindeki gerilim yüzünden cevap seçenekleri ekranda titreyip duruyor, birbirine giriyor harfler, görmek, karar vermek güçleşiyor. Ve eğer tutulup kalırsanız, bir şey diyemezseniz avantajı karşı tarafa kaptırıyorsunuz. Daha da daralıyorsunuz, sinirleniyorsunuz yapamadıkça ama yukarıda da söylediğim gibi bunlar yüzünden oyunu ya da kontrol sistemini suçlayamıyorsunuz (bunu yapacaksanız da her zaman için zorluk seviyesini değiştirme şansınız var ama çok da umutlanmayın, aynı anda basmanız gereken tuş sayısı azalmıyor zorluğu düşürdüğünüzde, sadece tuşa basmanız için verilen süre uzuyor).

Biraz paldır küldür girdim konuya farkındayım ama açıkçası biraz da oyunun hikâyesini anlatmaktan kaçtığım için yapıyorum bunu. Çünkü ne kadar ince eleyip sık dokusam da "İşte bir tane Origami Killer var, pis biri. Biz de onu yakalamaya çalışıyoruz. Bir de boyuna yağmur yağıyor" demekten farklı olmayacak söyleyeceklerim. Çünkü Heavy Rain söz konusu olduğunda hikâyenin kendisinden ziyade işlenişi ve kendimizi o hikâyenin bir parçası olarak görmemiz için yapılanlar öne çıkıyor. Gerçekten de çok özel bir senaryo değil oynayacağınız şey ama hemen her sahnede kendinizi orada hissetmenizi sağlayan bir detay yığınıyla karşılaşıyorsunuz, sahiplenecek ve özdeşleşecek öyle çok şey var ki… Ve orada yaşananlar sizin hikâyeniz haline geldikçe kaçınılmaz olarak ilginçleşiyor. Her insan gibi siz de kendi başınıza gelenleri fazlasıyla özel bulma eğilimindesiniz çünkü. Heavy Rain'i yapanlar da bunu gayet iyi biliyor.

KİM OYNASIN?

Yapımcılarının ta başından beri "oyunumuz sadece yetişkinler için ve böyle olmasının sebebi de sadece şiddet ve cinsellik değil" dediğini biliyorsunuzdur Heavy Rain için. Nitekim PEGI de +18 olarak derecelendirdi oyunu. Ama oynarken ve oynayan Tuğbek'i izlerken bu konuda büyük bir yanlış yapıldığına karar verdim. Bu oyunun yarattığı duygusal hasardan korunabilmek için önerilenin tam aksine yetişkin olmamak gerekiyor. İçinizde baba olma hissini taşımamanız, yetişkinler arası ilişkileri çok da içselleştirmemeniz, Heavy Rain'i herhangi bir oyun gibi görebilmeniz... Yani 25 yaşın üzerindeyseniz, babaysanız ya da baba adayıysanız çok kötü etkileneceksiniz. Tuğbek'in bu ay Oyunezer'de yazdıklarını okumadan ve "tamam, yine de hazırım" demeden oynamayın (ama elbette 18'den küçükseniz de oynamayın, bana en az onların psikolojisi bozulurmuş gibi gelse de adamların bir bildiği var ki kutuya +18 yazmışlar).

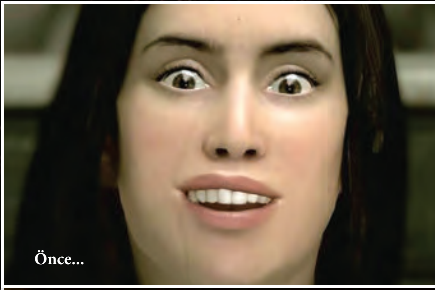
FIRTINA ÖNCESİ

Her şeyin sakin ve huzurlu göründüğü bir cumartesi sabahında ve Ethan Mars'la başlıyoruz oyuna. Aylar öncesinden öğrendiğimiz hikâye kırıntılarını yok sayıp kim olduğumuzu anlamaya çalışıyoruz. İlk gördüğümüz şey 30'larının ikinci yarısında, temiz yüzlü bir adam olduğumuz, güzel bir evde yaşadığımız. Yatak odasındaki dolabın kapaklarını açıp kapatıyoruz, raflarda duran fotoğraflara bakıyoruz, çocuk odasına giriyoruz, iyi bir hayatımız olduğuna karar verdirtecek kadar ipucu var ortalıkta, yaşasın! Kendimizi Ethan'ın yerine koymamak için bir sebebimiz yok, oyunun sunduğu bu huzurlu hayatı sahiplenmeye hazırlanıyoruz yavaş yavaş. O kadar ki, karakterimiz bahçe katına inmeden önce duş almak istediğini söylediğinde kendi banyomuzdaymış kadar rahatız, kontrol cihazını ileri geri sallayarak Ethan'ın saçlarını bile kuruluyoruz… Ne yazık ki bu güneşli gün çok uzun sürmüyor. İlk bölüm bittikten sonra bulutlar kararıyor ve oyunun sonuna kadar yağmur hiç durmuyor.

Oyunun yukarıda anlattığım giriş bölümü, bizi hem "hissetmek" üzerine kurulu kontrol sistemine ısındırmak hem de ana hikâyenin ilk ağır darbesini yaşatıp bu dünyanın o kadar da güzel olamayacağını hatırlatmak üzere kurgulanmış. Bir de, yapacağınız her şeyin seçime bağlı olduğunu görüyorsunuz burayı oynarken ama kendinizi çok da kaptırmayın diye şu mesajı da sıkıştırıyor oyun hemen araya: "Her şeyi değiştiremezsin, bazı şeyler olacağına varır." Ölü bir kuşa bakarak "tamam" diyorsunuz, "çok da şımarmamalıyım beklentilerim konusunda". Ölü kuş demişken, oyun hakkında benden duyacağınız tek spoiler'ın bu olacağını da belirteyim. Yazı içinde, hikâyeyi hiç anlatmamak pahasına başka hiçbir detaya girmemeye karar verdim ama evet, Ethan'ların üst kattaki muhabbet kuşu Merlin, oyunun beşinci dakikasında falan ölüyor!

Sonra yavaş yavaş diğer karakterlerimiz de katılıyor oyuna. Bilmeyenler için bir hatırlatma; aynı olay çevresinde farklı amaçlarla hareket eden dört ayrı karakteri paralel olarak yönettiğimiz bir hikâyesi var Heavy Rain'in. Her birinin kendine ait sebepleri olan bu dört karakter, Origami Killer olarak anılan bir seri katilin peşinde. Oyunun en büyük özelliklerinden biri de hikâye akışındaki bu paralellikle birlikte geliyor. Karakterlerimiz birbirinden bağımsız olarak farklı ipuçlarının peşinde ilerliyor ve olayı kendi yöntemleriyle çözmeye çalışıyor, aynı adamın karşısına iki farklı karakterle çıkıp farklı bilgiler alabiliyoruz böylece. Ama her karakterin her yere girip çıkma özgürlüğü de yok, kendi elindekilerle ilerlemek zorunda. Örneğin Ethan Mars bizzat Origami Killer'ın


Norman Jayden bu haliyle çok etkileyici olmayabilir ama siz onu bir de ARI ortamında görün.



Önce...

O KIZ ŞİMDİ ÇOK GÜZEL

2006 E3'ünde gösterilen o ilk videoyu hatırlıyorsunuz değil mi? Bir oyuncu seçmesine katılan genç kadının rol yapmak üzere kamera karşısına geçtiği ve hepimizi meraktan ve hayranlıktan delirttiği birkaç dakikalık o teknoloji demosu, iki yıl kadar oyun hakkındaki tek ipucu olarak kalmıştı. Ve bize yetmişti. Çünkü ilk kez bir oyun karakterinin gözlerinden akan yaşlar bu kadar gerçek görünüyordu, ilk kez o surattan geçen her ifade bize bir şeyler anlatıyordu, kaşlar, dudaklar, sözler, her şey dolu doluydu, o anı hissettirmeyi başarıyordu. Oyunda bir yan karakter olarak o kızı görünce öncelikle çok sevindim; "yaşasın, kapmış rolü" diye. Sonra oyunu bitirip eski teaser ve videoları bir daha izleyeyim dediğimde ciddi bir şaşkınlık yaşadım. Dibimiz düşerek onlarca defa izlediğimiz o teknoloji videosu Heavy Rain'in son halinin yanında o kadar sönük kalıyor ki. Özellikle yüz modellemesi konusunda aradaki dört yılı inanılmaz verimli kullanmış yapım ekibi. Ya da Mary Smith kendisine çok iyi bakmış, dişlerini falan düzelttirmiş... Bu da böyle bir anımdır.



Sonra...



SPOILER'CI GELDİ, KAÇ!

Hayır, Origami Killer'ın kim olduğunu söylemeyeceğim ama yazı boyunca girdiğim geveleme modunu bir yana bırakıp hikâyenin neden yürek parçaladığını anlatan birkaç ayrıntıyı açıkça yazacağım. O yüzden canını seven bu kutudan kaçsın...
Oyunun ilk bölümünün sonunda Ethan'ın büyük oğlu bir trafik kazasında ölüyor, Ethan'sa çok ağır yaralı olarak kurtuluyor ama dünyadan kopuk bir üç yıl geçiriyor tedavisi sırasında. Bu arada o güzel aile kaçınılmaz olarak parçalanıyor, eşiyle Ethan ayrılıyor, oyunun başındaki o güzel ev falan kalmıyor. Ama bu da yetmiyor, ailenin küçük oğlu Shaun, Origami Killer tarafından kaçırılıyor. Bu seri katilin tarzı, 10 yaş civarı erkek çocuklarını kaçırıp bir odaya kilitleyerek içeriye giren yağmur sularının birikmesini beklemek, kurbanının boğularak ölmesini sağlamak. Shaun'a da bunu yapıyor. Günler geçtikçe ve yağmur yağmaya devam ettikçe durum umutsuzlaşıyor. Bizim işimiz, su yüksekliği 6 inch'i bulmadan Shaun'u oradan çıkartmak...

kendisine gönderdiği mesajları takip ederek ilerliyor. Diğer yandan bir FBI ajanı olan Norman Jayden olay yeri incelemeleriyle ve resmi kayıtlarla sonuca varmaya çalışıyor. Üçüncü karakterimiz Scott Shelby bir özel dedektif. Origami Killer'ın kurbanlarının aileleriyle görüşüyor ve polisten bağımsız bir soruşturma yürütüyor. Son karakterimiz Madison Paige'in derdinin ne olduğunuysa uzun süre anlayamıyoruz ama onun da biriktirdiği ipuçları var ve bunları bir şekilde kullanıyor.

SULAR YÜKSELİRKEN

Heavy Rain'de beni en fazla etkileyen şeylerden biri, en başta bu dört karakter olmak üzere kimsenin kartondan yapılmış hissi vermemesiydi. Aslında çoğunun nereden gelip nereye gittiğini oyunun sonunda bile tam olarak anlayamıyoruz ama küçük birkaç konuşma, aralara sıkıştırılan birkaç detay, o karakterin biz tanışmadan önce de bir hayatı, bir tarihi olduğunu görmemizi sağlıyor. Örneğin Madison'ın gördüğü rüyanın anlamını hâlâ merak ediyorum. Ya da Norman gibi gayet işinde gücünde bir adamın ilaç bağımlılığının nereden çıktığını... Ve karşınızda bu kadar güçlü karakterler olunca haliyle her birini oynarken onun havasına giriyorsunuz; Ethan size acılı bir baba gibi hissettiriyor, Scott'la sert görünen ama şefkatli bir adama dönüşüyorsunuz. Hayatımın geri kalanını Heavy Rain oynamayı geçirerek düşünmemi bir yana bıraksak bile, sırf karakterleri daha yakından tanımamızı sağlayacağı için Heavy Rain'in indirilebilir içerik eklentileri konusunda sabırsızlanıyorum.

Quantic Dreams'in Heavy Rain'i oyun değil de "etkileşimli drama" olarak tanımlaması, kurguyu görmeden önce bana fazlasıyla itici gelmişti. Çünkü istemiyordum "bu bir oyun değil" denmesini, herkesten çok oyun dünyasını heyecanlandıran bir yapımın kendisini o dünyanın dışında tutmayı tercih etmesini haksız buluyordum. Ama artık bu tanımın sadece bir önlem olarak kullanıldığını düşünüyorum. Çünkü Heavy Rain, karakterinizi sokak sokak gezdirebildiğiniz, kendi sahnelerinizi ve küçük hikâyelerinizi yaratabildiğiniz bir oyun değil. Oyunun yazarı, yönetmeni, Heavy Rain'in kalbimizde açtığı yaraların baş sorumlusu David Cage bizim için sahneleri önceden tasarlamış. Gideceğimiz mekânlar, olayların sırası falan çok kesin olarak belli. Ama güzel olan bu hazır sahnelerin etkileşime açık olması; tek bir dokunuşunuzla, bir sözünüzle, bir hatanızla sahnenin yarıda kalması, yön değiştirmesi, yeni bir sahne daha doğurabilmesi, oyunun sonunu yazması... Ve bu gerçekten büyüleyici bir şey. Çünkü biliyorsunuz ki çok da düşünmeden atacağınız bir adım, ayağınızın çok fena kaymasına neden olabilir, bir dakika önce Origami Killer'ın sırrını çözen bir karakteriniz bildiklerini anlatamadan ölüp gidebilir. Ve öyle bir sürükleniyor, o kadar kapılıp gidiyorsunuz ki olaylara, bir bölümü istediğiniz şekilde bitiremediğinizde ya da "acaba tersini yapsam ne olurdu" diye çılgınca meraklandığınızda bile hikâyenin gidişatına müdahale etmek gelmiyor içinizden; "şu bölümü bir daha yükleyeyim" demiyorsunuz, reenkarnasyona sığınıp "bir dahaki oynayışımda bakarım artık" diyorsunuz.

>>



Her şeyin harika olduğu bir gün, Heavy Rain'in tek güzel günü.



KARAKTERLER



ETHAN MARS



MADISON PAIGE



NORMAN JAYDEN



SCOTT SHELBY



>> Ve bir dahaki oynayışınızda ne oluyor biliyor musunuz? Ağzınız açık kalıyor, hem de ilk seferdekinden çok daha fazla... Çünkü "fazlasıyla çizgisel" olmakla eleştirilen bu oyun şimdiye kadar bir örneğini daha görmediğimiz kadar sayıda ve ilginçlikte alternatif son içeriyor. Düşünün, dört ayrı karakteriniz var, bunların her biri oyun sırasında ölebilir ve bu durum hikâyenin önünü tıkamaz. Kimin hangi noktada öldüğünün oyunun gidişatını etkilediğini de hesaba katın, buna hikâyeyi etkileyen NPC'leri yaşatıp yaşatamadığınıza göre de bir şeylerin değişeceği bilgisini eklemeyi unutmayın. Kaç kombinasyon ediyor? Bilmiyorum ama benim, Tuğbek'in ve Faruk'un oyun sonlarını karşılaştırırken yaşadığımız afallamanın üç mislini Sinan'ın anlattığı oyun sonunu dinlerken yaşadım. Çünkü bir karakterin sadece ölmesinin değil, oynarken bana o kadar da kritik görünmeyen anlık bir kararın bile ne çok şeyi değiştirdiğini gördüm. Ve anladım ki oyundaki her sahneyi görebilmek, her tür sonu yaşayabilmek için defalarca baştan oynamak gerekiyor. Birileri "oyun ömrü sadece 12 saat mi" demişti?

BÖBÜRLENME HOLLYWOOD, SENDEN BÜYÜK QUANTIC VAR

Yaşayan karakterler, vereceğiniz kararlarla çok farklı şekillerde ilerleme potansiyeline sahip bir hikâye, karmaşık ama oyunun ruhuna çok yakışan bir kontrol sistemi... Öylesine kaptırdım ki, sayfalardır bu üçünü anlatıyorum. Peki mimikler, ortamlar, sesler, müzikler bu kadar etkileyici olmasaydı yine de böyle çarpar mıydı Heavy Rain? Bir sahne anlatayım, siz karar verin: Küçük oğlu Shaun'la birlikte bir çocuk parkında oturuyor Ethan. Koşup oynayan, cıvıldaşan çocuklar, gerçek ve neşeli sesler. Ama gökyüzündeki kara bulutları da Ethan'la Shaun arasındaki ağır havayı da dağıtmaya yetmiyor bunlar, aksine daha da karamsarlaştırıyor her şeyi. Mutsuz oldukları yüz-

15 DAKİKA SONRA...

Heavy Rain'i yeni bitirmiş bir insanın halet-i ruhiyesi şöyle bir şey:
"Günün en karanlık saati mi bu, bana mı öyle geliyor? Şu koltuğa oturduğumda da geceydi ama sanki bu kadar karanlık değildi. Dışarısı mı kararan, ruhum mu, emin değilim. Ne yapacağım şimdi? Dışarı çıkıp yürümeli miyim? Hazır içimdeki bütün ışıklar sönmüşken yatağıma gidip yorganı tepeme mi çekmeliyim? Bilgisayarın başına geçip yazmaya mı başlasam? Son on dakikadır karanlıktan başka bir şey göstermeyen televizyona daha ne kadar boş boş bakabilirim… Bir şeyler olmalı, bir şeyler yapılmalı. L2 düğmeme basılmış gibi çevremde dolaşıyor düşüncelerim. Duş, uyku, yürüyüş, yazmak… Herhangi birini seçebilirim. Ama şu an esas istediğim şey yağmur. Deliler gibi yağsın istiyorum. Gök gürlesin, gözlerimden süzülsün yağmur, az önce son sahnelerini izlediğim Heavy Rain'in bıraktığı bütün izler ıslansın, bir tek kuru nokta kalmasın aklımda, ama hiçbir şey silinmesin, içimdeki üşüme büyüsün, oyunun bana yaptığı her şey damlalarla mühürlensin… Çünkü ben artık başka biriyim."



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Her kararınızın ve hatanızın bir sonucu var, evet
+ Aynı anda hem oyuncu hem yönetmen gibi hissettiren bir oynanış sistemi
+ Oradasınız, o karaktersiniz
+ Oyunculuk, seslendirme, diyaloglar, mekânlar... Çok güzel
+ Hissetmek böyle bir şey
- Psikolojiniz darmadağın olabilir
- Zorluk seviyesini düşürmek oyunu pek de kolaylaştırmıyor

lerinden okunuyor, konuşacak pek bir şeyleri yok. Shaun ayaklarını sallıyor, Ethan sıkıntılı bir şekilde birkaç konu açmaya çalışıyor, yanıtlar da sorular kadar umutsuz. İsterseniz banktan kalkıp bir sonraki sahneyi başlatabilirsiniz ama sessizce oturmaya devam ediyorsunuz, o sıkıntıyı içinizde duyduğunuzu anlayan acımasız kamera da farklı açılardan görüntülemeye başlayarak biraz daha dramatikleştiriyor sahneyi, yaylılar içinizi kıymak için çalmaya başlıyor... Oyun baştan sona buna benzer sahnelerle dolu. Yüzlerdeki ifadeler, seslendirmeler, oyunculuklar iyi olmasaydı, sinematik açıdan bir şeyler eksik kalsaydı bu sahneler, oyuna bir şey katamamaları bir yana katlanılmaz bile olabilirdi.

Aslında Quantic Dreams ekibinin sinemayı çok sevdiğini *Omikron* ve *Fahrenheit*'tan da gayet iyi biliyorduk ama Heavy Rain sayesinde bu sevginin nasıl mucizevi sonuçları olabileceğini de görmüş olduk. Oyunun menüsünden girip prodüksiyon sürecini izlerseniz zaten göreceksiniz; oyuncu seçimleri için bir Hollywood filmindeki kadar emek harcanmış. Binlerce adayla görüşülmüş ve seçilen oyuncular birebir modellenmiş. Her bir karakter, yüzüne yerleştirilen onyüzbin tane algılayıcıyla (marker) kamera karşısına geçip rolünün tamamını canlandırmış. Böylece yaşanan her şeyin gerçekliği ve ağırlığı karşısında intihar eğilimimizin biraz daha artması garanti altına alınmış.

Sokaklarda geçen bir oyun değil Heavy Rain, çoğunlukla kapalı mekânlarda bulunuyoruz oyun boyunca ama tasarım ekibi hiç ayırt etmeden ıslak kaldırımları da iç mekânları da büyük bir özenle hazırlamış. Yine oyunun menüsünden bonuslara bir göz atarsanız yapılan konsept çizimlerle oyunda karşılaştıklarınız arasında ne büyük bir uyum olduğunu görüp şaşırabilirsiniz. Çünkü biz o çizimlerin çok güzel olmasına ama sıra tasarıma gelince bir şeylerin illa ki es geçilmesine alışığız. Fakat Heavy Rain'de bir odanın sadece genel havası değil, koltukların üstünde duran yastıklar bile orijinal çizimlere sadık kalınarak aktarılmış oyun içine.



A.R.I.

Kravat bağlamaktan göz kalemi sürmeye, portakal suyu kutusunu sallamaktan kalp masajına, mimari çizim yapmaktan bebek altı değiştirmeye kadar (bir de Paco'nun "toplarını" tutmak var ama ayıp olduğu için onu yazmıyorum) controller'a ne kadar hakim olduğunuzu kanıtlamanız gereken binlerce hareket yapacaksınız Heavy Rain'de. Doğru sırayla tuşlara basmak, controller'ı itip çekip çevirmek, aynı anda dört tuşa birden basılı tutmak gibi bir sistemle oynayacaksınız genel olarak. Bu mekaniğin içinde aykırı duran tek bir şey var; FBI ajanı karakterimiz Norman'ın kullandığı bir yüksek teknoloji prototipi olan A.R.I. (Added Reality Interface). Bir gözlük ve eldivenden oluşan bu cihazı kullandığı vakitlerde Norman olay yerinde bulduğu izleri doğrudan FBI veritabanından tarayabiliyor, ipuçlarını birleştirip yeni sonuçlara ulaşabiliyor. Oturup dosyaları incelemeye karar verdiğinizde, kullanımı son derece rahat bir arayüz çıkıyor karşınıza ve dosyaya eklenen yeni verileri her yönüyle inceleyip değerlendirmeniz sağlanıyor. Ayrıca A.R.I.'nin sanal gerçeklik özelliği sayesinde sıkıcı çalışma odanızı Mars yüzeyine ya da nefis bir dağ manzarasına taşıyabiliyor ya da bir yerde oturmuş boş boş beklerken oyun menüsüne girip küçük oyunlar oynayabiliyorsunuz. O kadar sevdim ki bu aleti, bir A.R.I.m olacaksa polis olmayı bile düşünebilirim.

FAZLASIYLA ÇİZGİSEL OLMAKLA ELEŞTİRİLEN BU OYUN, ŞİMDİYE KADAR ÖRNEĞİNİ GÖRMEDİĞİMİZ KADAR ÇOK SAYIDA VE İLGİNÇLİKTE ALTERNATİF SON İÇERİYOR.





En mutlu anlarınızı en gergin olduğunuz dakikalardan ayıran en önemli fark, elinizdeki kontrol cihazı. Garip şekilde o da sizinle birlikte geriliyor, gevşiyor, dertleniyor...

Bu saydığım özellikler arasında Heavy Rain'in beni çok da etkilemeyi başaramayan tek yanı müzikleri oldu. Tema müziğini çok beğenmiş olsam da, oyunun ağırlığını taşımaya yetmediğini söyleyebilirim. Yağmurla daha barışık, daha bulutlu, daha titrek müzikler varlığını daha iyi hissettirebilirdi, şimdiki haliyle biraz tekdüze kalıyor ve geri planda eriyip gidiyor, duyulmaz oluyor zamanla.

NE DESEM BOŞ

Aslında ilk paragraftan beri söylemek istediğim bir şey var: Hâlâ Heavy Rain'i edinmediyseniz bu yazıyı okuyarak çok büyük bir hata yapıyorsunuz. Sadece bu yazıyı okumak değil, esas yapmanız gerekeni ertelemenize neden olan her şeyiniz hata. Yemek yemeyin, ders çalışın, arkadaşlarla buluşmayın, 4chan'e girmeyin, Lost izlemeyin... Bu oyunu oynamak dışında yapmayı tercih ettiğiniz ne varsa bir yana bırakın. Çünkü oyunlara bakışınız değişmek üzere ve bunu geciktirmeye çalışmanın size bir faydası yok.

Bu incelemeyi yazdığım günler boyunca tek bir damla bile dökmeyerek beni sinir eden İstanbul bulutlarına teessüflerimle...

> **Tür:** Etkileşimli drama > **Yapım:** Quantic Dreams > **Türkiye Dağıtıcısı:** Sony Türkiye > **Yaş Sınırı:** +18
> **Web Sitesi:** www.heavyrainps3.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

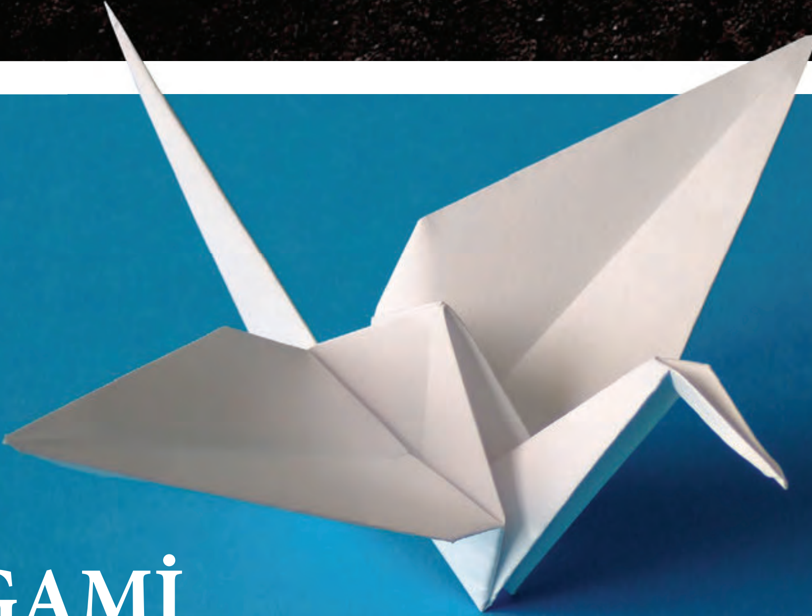
Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Yıllarca konuşulan, "ne oyundu be" denen klasikler vardır ya hani, Heavy Rain onlardan biri.

9.6



OGZPEDİA



ORİGAMİ

Japonca "Oru" katlamak, "Kami" ise kâğıt anlamına gelir. Haliyle de Origami'nin kelime karşılığı "kâğıt katlamak", ne kadar ilginç değil mi =) Dünyanın dört bir yanında farklı zamanlarda görülmüş olsa da hiçbir millet Japonlar kadar meraklı olmamıştır bu işe. Oralarda geçmişi bin seneden fazladır ve bir eğlence veya sanat türünün ötesinde geleneklerin, günlük yaşamın bir parçasıdır. Biz alışık olduğumuz hali çeşit çeşit hayvan motifleriyle sınırlı olsa da su bardağı, tabak, baharatlık, kutu olarak kullanımları vardır origaminin.

Origamide temel kural kâğıdın tek parça olması, asla kesilmemesi ve hiç yapıştırıcı kullanılmamasıdır. Gerçi zamanla bu kuralları yıkan origami tarzları da gelişmiş, özellikle 90'larda birden fazla kâğıttan oluşan daha detaylı ve büyük origamiler popülerleşmiştir.

Dışarıdan gözüktüğü kadar kolay değildir. En bilindik basit kuğu modeli bile acemileri hayli uğraştırır. Zaman ayırmak, deneyimlemek, tecrübe kazanmak gerekir. Genelde nasıl yapılacağını gösteren kitaplar yol göstericidir. Origami meraklıları bu kitapları alıp içindeki modelleri denerler kendilerini geliştirmek için. Bu model diyagramları kendi işaret diline sahiptir. Ayrıca belli temel katlamalar, karmaşık modellere zemin oluşturur. Bu yüzden origamiye merak salan kişinin öncelikle bu temel katlamalara ve işaret diline çalışmasında fayda vardır. Her Japon sanatında olduğu gibi kendi dili de vardır elbette. Mesela dışa katlamaya "dağ", içe katlamaya "vadi" denir.





Sıradan A4 kâğıtlarla da yapılabilse de aslında origamiye özel kâğıtlar da satılır. Bunlar halihazırda uygun ebatta, kesin bir kare formundadır ve normal fotokopi kâğıdından daha ince ama daha dayanıklıdır. Genelde bir yüzü renkli, bir yüzü beyazdır. Ama her iki tarafı farklı renkte veya desende origami kâğıtları da sık sık kullanılır.

İlginç origami türlerinden biri banknot katlamadır. Genelde 1$'lık banknota göre ayarlanmış ama hemen her para ile yapılabilecek katlamalardır bunlar. Banknot katlayarak da hayvan motifleri yapılabilse de en ilginç kullanımı, paranın üzerindeki portreyi ortaya çıkarıp kâğıdın kalan kısmını portrenin başına şapka veya türban olarak katlamaktır.

Origaminin gelişmiş formlarından biri ıslak katlamadır. Daha kalın kağıtla uygulanan bu türde kağıt bir yandan katlanırken bir yandan da kıvrımlı şekiller alabilir. Bu sayede alışıldık keskin kenarlı motiflere göre daha doğal görünen ve kıvrımlı origamiler yapılabilir.



Bir dilek tut ve bin turna katla

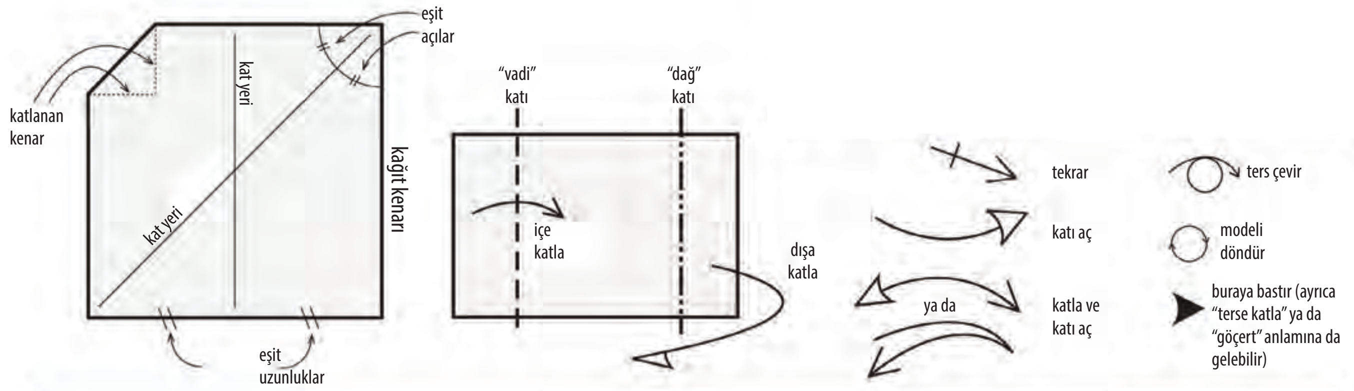
Eski bir Japon inanışına göre bin tane turna origamisi katlayanın bir dileği gerçekleşirmiş. Günümüze kadar gelen bu inanışa göre dileğini gerçekleştirmeye çalışan kişi bin tane turna katlar, bunları iplere dizer, tapınaklara asar. O turnalar yağmur ve rüzgârla dağılırken de dileği gerçekleşirmiş. Hatta yeni evlenen çiftlere ve yeni doğan bebeklere bin turna hediye etmek de adettendir Japonya'da. Yasunari Kawabata'nın Nobel ödüllü romanı Bin Beyaz Turna ile batıda da tanınmaya başlamıştır bu gelenek.

Ancak bin turnayı asıl meşhur eden Sadako Sasaki'nin hikâyesidir. Hiroşima'ya atom bombası düştüğünde Sadako patlamadan sadece bir mil uzaklıkta ve henüz iki yaşındaymış. Hayatta kalsa da maruz kaldığı radyasyon yüzünden lösemiye yakalanmış. 12 yaşındayken durumu iyice kötüleşmiş ve hastaneye yatırılmış. Burada ölümü beklerken bir arkadaşından duymuş bin turna efsanesini ve iyileşebilmek umuduyla turna katlamaya başlamış. Kâğıt bulmakta zorlandığından ilaç kağıtlarını, diğer hastalara gelen hediyelerin sarıldığı paket kağıtlarını kullanmış. Ancak durumu gittikçe kötüleşmiş ve henüz 664'üncü turnasındayken hayata gözlerini yummuş. Okul arkadaşları kalan 336 turnayı tamamlamış ve Sadako bin turnasıyla birlikte gömülmüş.

Hikâyenin kitaplaşması ve popülerleşmesiyle birlikte bin turna sadece dileklerin değil dünya barışının da simgesi haline gelmiş. Halen günümüzde barış aktivistleri, bin turnalarını katlıyor ve çabalarının simgesi olarak kullanıyor.



ORİGAMİ SEMBOLLERİ



"temel katlama" adımı (square base diye anılır)

Kurbağa

bir "kare" katı

taçyaprağı katı

"kurbağa katlama" temel şekli

Kanat Çırpan Kuş & Turna

taçyaprağı katı

kanadı çıkartmak için yavaşça çek

sıkıca tut

KANAT ÇIRPAN KUŞ

TURNA

terse katla

"kuş katlama" temel şekli

üfle

KURBAĞA

MAG

Mahalleden Adam Getirin -Ali Sezgin







Oyungezer'i uzun süredir okuyorsanız şimdiye kadar hemen her türden oyunu incelediğimi fark etmişsinizdir. Bunlardan bazıları gerçekten ayaklı felaketken *(ayaklı derken? -Serp.)*, bazıları şimdiden birer klasik haline geldi. Ama MAG bütünüyle bir istisna. Şimdi hemen sağ alt köşeye oyunun aldığı nota bakmanızı rica edeceğim. Verdiğim puan size MAG'in sıradan, sıkıcı ve hatta tekdüze bir oyun olduğunu düşündürebilir. Oysa gerçek çok ama çok farklı...

Massive Action Game (Devasa Aksiyon Oyunu) kısaca MAG, tekelleşen şirketlerin ülkeleri devirebilecek kadar güçlendiği 2025 yılında geçiyor. Uluslararası kanunlar ve mekanize birliklerin aşırı yükselen yakıt harcamaları yüzünden etkisiz kalan ülke ordularının yerini, Irak işgali başladığından bu yana adını sık sık duymaya başladığımız özel güvenlik şirketleri alıyor. Şirketler arasında rekabet bir yerden sonra öyle bir hal alıyor ki, ülkelerden kontrat kapabilmek için doğrudan birbirlerini sabote etmeye ve hatta savaşmaya başlıyorlar. Biz de MAG'e bu şirketlerin en büyük üç tanesinden birini; Valor, S.V.E.R ya da Raven'ı seçerek başlıyoruz.

Üç firmanın da farklı öyküleri ve arkaplanları var. Bu bilgileri, hazırladığım kutucukta bulabilirsiniz. Ama şu kadarını söyleyeyim, bir şirketi seçtikten sonra yeni bir hesap yaratmadıkça fikrinizi değiştirme şansınız olmayacağı için doğrudan bir tarafa odaklanmak yerine öncelikle hepsine biraz zaman ayırıp üç tarafı da incelemenizi öneririm. Her bir tarafla oynayabileceğiniz bölümler farklı. Örneğin şanlı Raven ordusunun askerlerinden biri olarak SVER ve Valor'un savaşlarını, dolayısıyla o haritaları asla göremiyorsunuz. Ayrıca her tarafın kendine has bir ideolojisi ve anlayışı var.

MODERN SAVAŞTA AŞKA YER YOK

O veya bu şekilde bir taraf seçtikten sonra çok detaylı olmayan karakter yaratma ekranından tipimizi belirliyor ve oyuna dalıyoruz. MAG'de *Call of Duty* benzeri bir seviye atlama sistemi bulunuyor. Kazanılan zaferler ve deneyim puanı da kazandıran adam öldürme veya yaralı bir askeri iyileştirme gibi eylemler sayesinde rütbe atlıyor ve yetenek puanı kazanıyoruz. Yetenek puanlarınızla yapabileceklerinizin listesi oldukça kabarık. İster bir destek elemanı olarak iyileştirme ve tamir gibi beceriler getiren yetenekler alırsınız, isterseniz de mevcut silahınıza eklentiler ya da yepyeni bir silah. Yine de açgözlülük yapıp yetenek ağacının her dalından bir elma kopartmaya çalışmak yerine belirli bir sınıfa odaklanmakta fayda var. Oyunda silahınıza yaptığınız her eklentinin ve taşıdığınız her bombanın belirli bir ağırlığı var. Yani bütün silahları taşıyan bir Rambo olmayı veya bütün eklentileri takılmış bir silahı hiçbir şeyden feragat etmeden taşımayı düşünüyorsanız şimdiden geçmiş olsun diyebilirim size.

Oyun sektörünü biraz takip ediyorsanız MAG'in 256 kişinin aynı anda kapışabildiği devasa savaşlarıyla reklam yaptığını görmüşsünüzdür. Ama hemen heveslenmeyin, MAG sizi doğrudan 255 kişinin arasına atmıyor. Bu kalabalık savaşların yapıldığı Domination modunu açabilmek için öncelikle 8. seviyeye gelmeniz gerekiyor. Elbette sıra buna gelene kadar takım savaşı ve basit görevlerin olduğu çeşitli modları bol bol oynma fırsatı buluyorsunuz. Domination'ı oynayabilmek için önceki aşamalarda öğrendiğiniz hemen hemen bütün özelliklere ihtiyacınız olacağını da düşünürsek, seçilen yolun mantıklı olduğunu söyleyebiliriz.

Mag'i *Battlefield* türevi oyunlardan ayıran en büyük özelliği emir komuta sistemi. Oyunda 100 küsur kişinin tek bir cephede aynı görev için çalıştığını nadiren görebileceksiniz. Orduyu oluşturan müfreze bölüklere, bölükler de onar kişilik timlere ayrılıyor. Oyun gerekli seviyeye ulaşmış kişiler arasından müfreze, bölük ve timler için komutanlar belirliyor ve oyunun bütün taktiği bu kişiler üzerinden kuruluyor. Müfreze ve bölük komutanı olabilmek için

deliler gibi MAG oynayan kesimin içinde olmak gerekiyor ama bu demek değil ki daima düz asker olarak kalacaksınız. Ben bile çok uzun denmeyecek bir süre sonunda katıldığım oyunlarda tim komutanı olmaya başladım. MAG'in bu konuda sistemi süper işliyor aslında; müfreze komutanı doğrudan bölük liderine emir veriyor ve o da mikrofon yoluyla benimle konuşuyor. Tim komutanlarının nadiren önemli görevleri oluyor ama diğer komutanlar için durum daha kritik. Onlar taktik yapmıyorsa ya da oyuna uyum sağlayamıyorsa takımın başarılı olma şansı yok gibi bir şey.

TARAFLARIMIZI TANIYALIM



Seryi Volk Executive Response/SVER.: SVER benzer firmalar arasında en düzensiz olanı. Çin ve Hindistan başta olmak üzere Rusya ve Türkiye'nin aralarında bulunduğu pek çok ülkeye ait insanların katılımıyla oluşmuş bir örgüt. Teknolojik olarak geride kalmış gözükmelerine rağmen MAG evreninde çoğu savaşı kazanmayı biliyorlar. Ayrıca oyundaki sayılı yerli klanlarımızdan TURK, SVER tarafında bulunuyor.



Valor Company: Bu ordu savaşı yaşamış deneyimli askerlerle dolup taşıyor. Daha çok Amerika kıtasından gelen askerlerin oluşturduğu bu ordu günümüz teknolojisine yakın teknolojiler kullanıyor. Ana görüşleri deneyimin, onlara diğer tarafların asla satın alamayacağı bir avantaj sağladığı yönünde.



Raven Industries: Yüksek teknolojiye önem veren Raven, Amerika ve Arap ülkelerinden gelen askerlerin katılımıyla oluşturulmuş bir topluluk. Askeri bilgileri Valor kadar iyi değil, davalarına SVER kadar inanmıyorlar ama oyundaki en yeni silah ve zırhlar bu tarafta bulunuyor.

"BEN RAMBO DEĞİLİM"

Mag'e alışmak gerçekten zaman alabiliyor. Benzer oyunların aksine savaşa mikro boyutta etki ettiğiniz, tam bir ekip oyunu bu. Tek başınıza uçakla düşman hatlarının arkasına sızıp bir noktayı ele geçirmeyi veya tek elde otuz kırk kişinin hakkından gelmeyi kesinlikle beklememelisiniz. Sizden istenen şey ağır makineli tüfeği uygun bir noktaya koyup arkadaşlarınızın da görevini yapmasını ummanız oluyor. MAG'i oynarken ara sıra haritayı açıp savaşın akışını incelemenizi tavsiye ederim. Gerçekten devasa bir alan ve çok sayıda cephe göreceksiniz. Sizin gibi onlarca askerin ortak bir amaç için karınca misali görevlerini yerine getirmeye çalışmalarını izlemek gerçekten eğlenceli.

Yazımızın girişine geri dönelim isterseniz. Mag'in başarısız olma sebebi ne sayıca az olan haritaları, ne de grafiklerin kısmen döneminin biraz altında kalıyor oluşu. Hatta bunların çoğu affedilebilir küçük kusurlar. MAG'in benden 7,5 almasının asıl sebebiyse oyuncu kitlesinin tek kelimeyle berbat olması. Yanlış okumadınız; belki de tarihe oyuncuları kötü olduğu için başarısız olarak geçecek sayılı oyundan biriyle karşı karşıyayız. MAG'in bütün esprisi tüm oyuncuların emirlere uyup taktik yapması üzerine kurulu ama sanırım bir noktada mesaj karışmış ve oyuna girenler bunu "oyuncuların birbirine küfür etmesi" olarak algılamış. Elbette nadiren düzgün klan oyuncularıyla da karşılaşabiliyorsunuz ama oyunun elden gitmesi için tek bir bölüğün düzgün işlememesi yeterli oluyor. Ortada bilinçsizce dolananı mı istersiniz, çağırdığımda bana küfür eden medic'leri mi tercih edersiniz yoksa savaş alanında hoparlörleri açıp bütün orduya küfür eden komutanlar mı işinizi görür bilemeyeceğim ama MAG'de oyunların çoğu bu tip oyuncularla dolu.

Hiç mi güzel taktiksel maçlar oynamadım? Deliler gibi konuşarak taktik yaptığım, düşen elemanları iyileştirmek için delicesine hırs yaptıracak kadar iyi anlaştığım gruplar da oldu. Ama tek bir grup bu kadar büyük bir oyunu kurtarmıyor. Siz takım olarak mükemmel oynasanız bile ordunuzun geneline yayılmış kolpalık yüzünden savaşın kaybedilmesi bir süre sonra rahatsız etmeye başlıyor.

MAG İYİYDİ DE ÇEVRESİ KÖTÜYDÜ

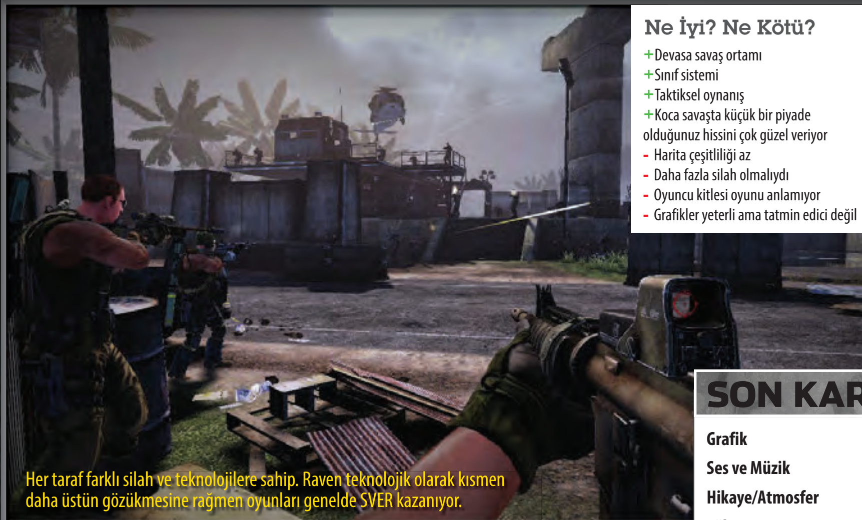
Kesinlikle yanlış anlaşılmasın, bu incelemenin sonucunda sınıfta kalan oyun MAG değil onu oynayamayacak kadar umursamaz ve aptal oyunculardır. Aldığı takım oyununu oynarken mikrofon takmayan, takınca bütün odasının sesini oyuna dolduran, her fırsatta küfür eden insanlarla oynamak istemiyorum ben yahu. Semih Cumhuriyeti mi burası kardeşim? MAG gerçekten harika bir oyun olabilirmiş. Teorim, böylesi bir oyun için Sony'nin yürüttüğü reklam kampanyasının direkt ters tepti-ği yönünde. Her tür medyada yayınlanan ve büyük bütçeler ayrılan bir kampanya yerine oyunun kalitesine katkı yapacak hardcore kitleye eğilselerdi sonuç farklı olabilirdi. Alakalı olsun olmasın, takım oyununa müsait olsun olmasın, her türden insan var oyunda. Şu oyunda bir nebze ne yaptığını bilen, bireysel puan toplarken takımına da yardım etmeyi amaçlayan oyuncular olsaydı, oyuna girmeden önce egosunu bir çekmecede bırakmayı bilen komutanlarımız olsaydı inanın bana MAG, *Battlefield*'mış bilmem neymiş demeden sabah akşam zevkle oynayacağım bir oyun olurdu.

MAG'i almayı planlıyorsanız, bir hevesle oyunu alan bilinçsiz kitlenin başka oyunlara kaymasını beklemeniz mantıklı bir tercih olacaktır. O gün gelirse, düzgün oyuncular ve biraz daha fazla harita seçeneğiyle inanıyorum ki tadından yenmeyecek bir oyunumuz olacak...





YANLIŞ ANLAŞILMASIN, BU İNCELEMENİN SONUCUNDA SINIFTA KALAN OYUN MAG DEĞİL ONU OYNAYAMAYACAK KADAR UMURSAMAZ VE APTAL OYUNCULARDIR



Her taraf farklı silah ve teknolojilere sahip. Raven teknolojik olarak kısmen daha üstün gözükmesine rağmen oyunları genelde SVER kazanıyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Devasa savaş ortamı
+ Sınıf sistemi
+ Taktiksel oynanış
+ Koca savaşta küçük bir piyade olduğunuz hissini çok güzel veriyor
- Harita çeşitliliği az
- Daha fazla silah olmalıydı
- Oyuncu kitlesi oyunu anlamıyor
- Grafikler yeterli ama tatmin edici değil

> **Tür:** Devasa Aksiyon oyunu > **Yapım:** Zipper Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** SCEA
> **Yaş Sınırı:** +16 > **Web Sitesi:** www.mag.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

MAG'i oynayacak düzgün insanlar arıyorum. Neredesiniz?!

7.5



YAKUZA 3

NAFTALİN KOKULU DÖVME ŞENLİĞİ – FURKAN FARUK AKINCI

Malum, modern oyunlar zamanındayız. Günümüz oyunlarında artık önceden renderlanmış grafiğe, hayatı bize zıkkım eden bulmacalara, libidosuz kahramanlara, külüstür oyun motorlarına yer yok. Her şey cilalı, bol telsiz mesajlı, gizli operasyonlu olacak. İşte bu karizma saplantılı ortamda eskinin havasını taşıyan modern oyunlar geldi mi "canımızı ye" deyip bağrımıza basıyoruz biz de. Varsın Kazuma Kiryu'nun tekmeleri arkasında kalan düşman yerine havayı dövsün, neresinden baksan Mike Haggar taktikleriyle oynuyoruz nihayetinde. Demem o ki Yakuza 3 iyi oyun, hoş oyun. Daha ilk sahneden "eh be arkadaş, insan bari dövüş sistemini yeniler" dediysem de, o eski tip kavga dövüş sahnelerinden keyif aldım. Japon geliştiricilerin o takıntılı gelenekselciliği canımı sıktıysa da, aynı takıntıların sonucunda ortaya çıkan detay seviyesine saygı duydum. Hani bir yerden alıp ötekine koymuşlar resmen, oyunun aksayan yanlarına bile 'tasarım tercihi' diyebiliyorsunuz.

MEŞHUR OKINAWA LEVREĞİ

Yakuza 3 -uzun zamandır olduğu üzere- köklerine sıkı sıkı tutunmuş bir aksiyon-RYO. İlkin Shenmue'ya benzediği için sevmiştik, PS2 zamanlarında. Sonra kendine has çıkışları hoşumuza gitti. Eski Türk kabadayılarına benzeyen Kazuma'nın Japon yeraltı dünyasına posta koymasını ve onca kaosun içinden 10 parmakla çıkabilmesini kaliteli ara sahnelerle izlemeyi sevmiştik. Dövüşlerse gayet eğlenceliydi, bin bir türlü kombinasyonla sokak serserilerini pataklamak tatminkardı. Eh, PS3'te bunları yaparken birtakım farklılıklar beklemek de çok abes olmasa gerekti. Elden geçirilmiş (tercihen daha esnek) bir dövüş sistemi, daha detaylı karakter geliştirme mekanikleri gibi beklentilerimiz vardı gayet doğal olarak. Bir de baktık ki bizim sivri yaka Kazuma halen eski Kazuma *(burada kendini tutup "kazma işte" esprisi yapmayan Faruk'u şuur seviyesinden dolayı tebrik ediyoruz. -Serp)*. Kısacası Yakuza 3, modern oyunlarımızın arasında modern gibi görünüp aslında son derece geleneksel takılan, sevenlerinin hastası olacağı ama yeni şeyler yapmaktan da çekinen bir oyun olmuş.

Hatırlayacağınız gibi Kazuma Kiryu uzunca bir zaman önce bu Yakuzacılık denen mamelekten elini eteğini çekmiş, Okinawa sırtlarında bir öksüz çocuklar evi açmıştı. Fakat bu kez de bir arsa davası yüzünden Tojo Klanıyla papaz olan Kazuma Kiryu, senet sepet işleri için tekrar büyük şehrin yolunu tutuyor. Sonrasıysa malum, bolca dayak, mini oyunlar ve gittikçe güçlenen bir baş karakter. Bu aşamada işin en çok takıldığım kısmıysa (daha önceki oyunlarda da takıldığım bir şeydi bu) oyunun hikâye anlatımı ve oynanış arasındaki kontrastı. Gözlemlediğimiz kadarıyla artık gücünü hikâyeden alan oyunlarda oynanış ve hikâyenin anlatıldığı kısımlar arasında çizgi giderek silikleşiyor. Gelgelelim Yakuza 3'ün



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Kaliteli ara sahneler
+ Detaylı ve geniş oyun alanı
+ Görev çeşitliliği
+ Mini oyunlar
+ Canlı ve yaşayan bir şehir hissi
- Çağın gerisinde kalan dövüş sistemi
- Seslendirme sadece ara sahnelerde var
- Oyun dünyası içinde bütünlük yok
- Atmosfer baltalayan alakasız ve sıkıcı görevler



üzerinden atamadığı refleksleri yüzünden hikâye ve oyun içi atmosfer arasında ciddi bir fark oluşuyor. Yani oyunun parçaları arasında pek bir uyum yok. Yine 'tasarım tercihi' diyerek görmezden gelinebilecek bir nokta bu ancak Japon mafyasının en sıkı adamlarına en ağır raconu kesip ardından atari salonuna girerek oyuncak ayı yakalamaya çalışmak hikâye bütünlüğünün köküne kibrit suyunu boca ediyor. Ara sahnelerin bu kadar kaliteli işlendiği bir oyunda sokağa döndükten sonra serserilerin aniden karşınıza çıkıp "ne geziyon artiş artis" demesi ve bunu sadece altyazıyla yapmaları PS3'ten naftalin kokuları gelmesine sebebiyet veriyor.

DETAYLAR... DETAYLAR...

Öte yandan aynı oyun gelip detay seviyesiyle ağzınızı açık bırakabiliyor. Hani, serinin önceki oyunlarında bir ton dükkan vardı. Restoranlar, marketler, hediye mağazaları filan… Bu kez şehir daha bir yaşıyor. Bir restorana girip menüden ne yiyeceğinizi seçebiliyorsunuz örneğin. Hatta menüler günün belli saatlerinde değişiyor bile. Önceki oyunlarda da bulunan "kız tavlama mini oyunu" bile mini oyunluktan çıkıp başlı başına bir simülasyon halini almış adeta. Şehrin o yaşayan tarafı gerçekten yaşıyor kısacası, kapılıp gitmemek elde değil.

Oyunda yenilikler de var, yok değil. Ancak tüm bu yenilikler de o geleneksel oyun yapısı kırılmadan sokuşturulmuş oyunun içine. Mesela eskiden ana senaryo sırasında bir kavga dövüş sahnesi olacağı zaman siyah bir yükleme ekranı girerdi araya. Bu kez aksiyon hiç kesilmeden direkt olarak giriyorsunuz olayın içine. Sokaklarda birini kovaladığınız sahnelerdeyse hem kaçan, hem de kovalayan için birer adet güç barı çıkıyor karşınıza. Koştukça ya da yolda bir engele takıldıkça yoruluyorsunuz kısacası. Elbette ki stamina'yı yükseltme imkanınız da var. Bir de dövüştükçe dolan bir barınız vardı daha önceden hatırlarsınız. Bu bar, Kazuma iyice gaza geldi mi son derece güçlü bir darbe çıkarmasını sağlıyordu (Heat Meter). Şimdi bu yeni hareketleri Kazuma'nın cep telefonuyla videoya kaydedip öğrenme şansınız var. Oyunda yeni olan bir diğer şeyse birinci kişi modu. Sağ analog çubuğa bastığınız zaman her yeri Kazuma'nın gözünden görebiliyorsunuz. Hani ayrıntı dedik ya, bu modda birinin gözünün içine çok bakarsanız gelip size diklenebiliyor.

HEP MAFYA MI OLACAĞIDI?

Bilenler bilir, bundan yaklaşık 11 sene önce kurulan bir müzik grubu var Yakuza diye. Bunlar önce avant-garde metal ile başladılar müziğe, sonradan klasik rock'a oradan da caza kadar geldiler. Hani, halen metal müziği bırakmış değiller ancak dünyanın çeşitli yerlerine gidip yöresel müzikleri de çalışıyorlar aynı zamanda. Oyun ve müzik dünyasının Yakuza'larını kıyaslayınca birisinin yerinde saymış olması daha fazla gözüme battı da, sizinle de paylaşayım istedim. Meraklısına: yakuzadojo.com

Şimdi de biraz rakam verelim. Yakuza 3'ün toplam görev sayısı tam 133. Ana senaryo dışında kopup gideceğiniz onlarca yan görev var. Bu görevlerden bazıları ilginç yollardan ana hikâyeye bağlanabildiği gibi tamamen farklı öyküler de anlatabiliyor. İçlerinde ödül avcılığından tetikçiliğe kadar çeşit çeşit görevler de bulunuyor. Yani farklı senaryolar dahilinde, değişik görev yapıları oyunu oldukça çeşitli hale getiriyor. Kazuma'yı güçlendirirken kesinlikle sıkılmıyorsunuz yani. Peki ya mini oyunlara ne demeli? Yani inanılmaz bu adamlar, golf mü diyeyim, bowling mi, bilardo mu? Poker, black jack, rulet? Sevmezseniz yeraltı dövüşlerine katılıp efsane olun? Olmadı mı, gidin aroma terapi masajı yaptırın o zaman. Kız tavlamadan önce iyi gider. Yok vallahi ciddiyim, tüm bunları yapabiliyorsunuz. Sega oyunun içine daha önce çıkardığı bir quiz oyununu bile (*Answer & Answer*) koymuş. Çeşitlilik had safhada anlayacağınız.

BÜYÜK HESAPLARIN ADAMI

Sega'nın oyuna epeyce para akıttığı belli, orasına laf yok. Ama oyunun bütçesi atıyorum 10 milyon dolar değil, 100 milyon dolar olsaydı bile ara sahneler dışındaki konuşmalar seslendirilmeyecekti. Ya da çok daha esnek ve yumuşak bir dövüş sistemi yerine yine bu takoz ama tok dövüş sistemi kullanılacaktı. Oyunun çok büyük bir kısmı kavga dövüşle geçiyor bildiğiniz gibi. Aynı anda belki de 20 kişiyle kapıştığınız oluyor. Bu durumda adamınızı yönlendirmenin biraz daha kolay olması gerek değil mi? Fakat Kazuma bundan beş sene önce kaç yöne gidebiliyorsa, şimdi de ancak o kadar yöne gidebiliyor. Yani bence dövüş sistemini biraz daha esnekleştirmek oyunun ruhundan bir şey götürmezdi. Kaşınızı gözünüzü patlatmak isteyen onca adama sırtınızı dönüp havalara tekme savururken bulacaksınız kendinizi. Olacak bu, hem de sıkılıkla… Bu tip durumlar için düşmana kilitlenme kolaylığı eklenmiş sözde ama karşınızdaki düşman kıpırdadığı anda o kilit de açılıyor maalesef. Yani ben bu durumu sadece gelenekselcilikle açıklayabiliyorum. Yoksa bu kadar para gömülen bir oyunda elbette ki rahatlıkla tasarım değişikliklerine gidilebilirdi.

AH ŞU MUHAFAZAKÂRLAR

Mini oyunlar daha çeşitli hale gelmiş, şehirdeki detay seviyesi artmış, görev sayısı ve çeşitliliğinde de bir iyileştirme var. Ne var ki asıl geliştirilmesi gereken yerler tamamen aynı kalmış. Eh, senaryo da bir yere kadar sizi oyunun başında tutmaya yetiyor ama akıl almaz ya da muhteşem olduğunu söyleyemeyeceğim. Aşağıdaki notu oyunun korkunç detay seviyesine ve görev çeşitliliğine veriyorum. Gerisi aynı oyun.



İşte mini oyunlardan biri bu, istediğinizi tavlayın.







1- Kazuma'yı Tefal'den yeni aldığı ayakkabılarıyla görüyorsunuz.

2- "Oh, azıcık daha sık bakiyim, üşüttük dövmecide."

> **Tür:** Aksiyon / RYO > **Yapım:** Amusement Vision > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (169TL)
> **Yaş Sınırı:** +18 > **Web Sitesi:** www.sega.com/yakuza3/

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Detaylarıyla büyüleyen ama asıl olan konusunda çağın gerisinde kalan, eğlenceli aksiyon. Bu bütçeyle daha iyisi olabilirdi.

7.8



OGZPEDIA 





IREZUMI...

YAKUZA DÖVMESİ NEDİR?

Süsleme ya da ruhani amaçlarla dövme yapılması düşündüğünüzden de daha eski dönemlere dayanıyor. Japon tarihçiler kendi dövme geleneklerini ta İ.Ö. 10.000 yılına (yani Paleolitik çağa) kadar dayandırıyorlar. Elbette ki dövmeden şu anda anlıyor olduğumuz gibi profesyonel çizimler yokmuş henüz ortada ama arkeologlar, insan fosillerinde yüz ve vücut bölgelerinde kalıcı boyalara ve bu boyalarla çizilmiş şekillere rastlamışlar. Yine daha geç dönemde Çinli gezginlerin gözlemlediği kadarıyla daha çok dini ve törensel amaçlarla dövmeler kullanılmış (İ.Ö. 300 ve İ.S. 300 arası). Ayrıca bir sosyal statü sembolü olduğu da söylenmiş. İ.S. 600'e kadar geçen dönemdeyse vücut boyaması üzerindeki bu gizemli tılsım yavaş yavaş kalkmaya başlamış ve suçluları toplum içinde fişlemek için kalıcı dövmeler kullanılmaya başlanmış.

1600'lü yıllarda dövmeciliğin daha profesyonel bir hale geldiğini görüyoruz. Seçilen boyalar, renkler ve çizimler bu dönemlerde gelişmeye, estetik bir değer taşımaya başlamış. Bu yıllarda dövmeler halen suçluların cezalandırılma sürecinde kullanılıyormuş ancak birbirinin ismini ya da basit portrelerini kendi bedenlerine işleyen aşıklar da bu yüzyılın armağanı. İşin anlamı bu dönemlerde gelişmeye başlamış yani.

Gelelim dövme olayının suyunu çıkartan bir yapılanma olarak Yakuza'ya... Japon mafyası bildiğimiz suç örgütlerinden oldukça uzak bir yapılanmaya sahiptir bildiğiniz gibi. Genelde organize suçlar üzerinden inanılmaz gelirler elde etseler de, büyük ve yasal şirketlere sahiptirler ve devletle kol kola yaşarlar. Eski Japon gelenekleri modern yaşam içinde çok büyük oranda Yakuza sayesinde yaşar. Zaten kendilerini Samuray torunları olarak görürler ve bunu uygun olarak yaşamaya çalışırlar.

Yakuza üyelerinin genellenebilecek bir özelliği de vücutlarının tamamını kaplayan dövmeler yaptırmalarıdır. Buna Irezumi adı verilir. Geleneklere uygun olarak Irezumi elektrikli dövme mürekkep iğneleriyle değil, el yapımı metal ya da bambu iğnelerle yapılır. Günümüzde bunu yapabilen çok fazla zanaatkar kalmadığı için pek şansınız olacağını sanmıyoruz ama yine de uyaralım; modern dövmeye kıyasla Irezumi son derece zahmetli, acı verici ve pahalı bir iştir. Zahmetli derken, yıllar süren bir operasyondan bahsediyoruz. Bu yolla yapılan dövmelerin tamamlanması uzun yıllar sürüyor.

Her Yakuza dövmesi bir çeşit madalya gibidir. Kişinin organizasyon içindeki statüsünü gösterir. Üye ne kadar kıdemliyse dövmeleri o denli gösterişlidir. Bu büyük dövmeler ruhani ya da mitolojik bir sembol olabileceği gibi, bir hikâye de anlatabilir. Genelde tercih edilense bedeni bir kahramanlık hikâyesini ya da mitolojik bir öyküyü resimlerle anlatmak üzere kullanmaktır. Yakuzalar bu dövmeleri sadece kavga anında ya da kendi aralarında kumar oynarken sergilerler. Sokakta gezen bir Yakuza deşifre olmamak ya da gösteriş yapıyormuş gibi görünmemek için tüm dövmelerini gizleme gereği duyar.



Dövmeye benzer bir başka Yakuza geleneğiyse Pearling denen akıl sır erdiremediğimiz olaydır. Yakuza üyeleri hapishanede geçirdikleri her yıl için penis derisinin altına bir adet inci yerleştirir. Bu kadar gelenek de çok fazlaymış ama...

JAPON DÖVME SÖZLÜĞÜ

Olur da bir gün Japonya'da dövme yaptırmak isterseniz kullanacağız sözcükler bunlardır. Taklaya gelmeyesiniz...

Irezumi: Dövme.
Horimono: Geleneksel dövmelere verilen bir diğer isim.
Horishi: Dövme sanatçısı.
Bokukei, bokkei: Dövme uygulanarak verilen ceza.
Tebori: El ile yapılan dövme tekniği.
Hanebori: Tüy ile yapılan dövme tekniği.
Tsuki-bori: Deriye baskı yapılarak ve ittirme uygulanarak yapılan dövme tekniği.
Kakushibori: Vücudun gizli saklı yerlerine yapılan dövme.
Kebori: Dövmeye çekilen ince ayar, düzeltme.
Sujibori: Dövmenin boyanmadan önceki hali.
Shakki: İğnenin vücuda batırılıp çıkarılırken çıkardığı ses.
Irebokuro: Güzel nokta anlamına gelir. İğnenin güzel vuruşu gibi.
Yobori: Makine ile yapılan dövme. Avrupa dövmesi anlamına da gelir.
Sumi: Geleneklerde çırağın karıştırıp hazırladığı dövme mürekkebi.
Hikae: Göğse yapılan dövme.
Nagasode: Koldan bileğe kadar olan dövme.
Shichibu: Ön kola yapılan uzun dövme.
Gobu: Dirsekten yukarı uygulanan dövme.





SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

"MESELE NE KADAR HIZLI GİTTİĞİN DEĞİL, NEREYE YUVARLANDIĞINDIR YEĞEN!" – VOLKAN TURAN

Sevgili Sonic,
Biliyorsun ki senle çok uzun zamandır seviyeli bir arkadaşlığımız var. Ben daha ufacıktım, miniciktim, beni elimden tutup dağ tepe dere bayır demeden koşturur, dikenli tellerin üzerine atardın, halkaları toplar keyfimize bakardık… Tabii ki o zamanlar kafam çalışmıyordu, seninle eğlenebiliyordum ama büyüdükçe seni daha iyi tanıdım. Hiç "yemedim yedirdim, giymedim giydirdim" muhabbeti yapma bana lütfen! Senin içten içe daima bir 3B hayranlığın olduğunu ikimiz de biliyoruz. Daha *Mega Drive II*'den belliydi senin hazin sonun be dostum! Ben de tam seninle bu arkadaşlığımızın nereye gittiğini konuşmayı düşünüyordum ki, baktım diğer tüm arkadaşlarını da toplamışsın. Kirpilerin altıncı hislerinin bu kadar geliştiğini bilmezdim; ama yemezler be benim mavi gözlüm al yazmalım!

Gördüğün gibi şu sıralar psikolojik sorunlarım var. Mektubuma burada son veriyor, 2B olan Sonic 4'ü dört gözle bekliyorum (çıkmazsa "çocuğumu keserim"). Shadow'a selam.
Nankör arkadaşın Volkan!

ÇILDIRTTILAR EN SONUNDA!

Benim suçum yok! Tek suçlu bu oyun. Gerçekten! Size güzel haberler vermeyi o kadar çok isterdim ki... Hele de konu Sega ve Sonic olunca. Ama olmuyor, olmuyor! Go-kart oyunlarını biraz allayın pullayın, az biraz Sonic hızı katın, etrafa birkaç power-up, birkaç hızlandırıcı, tamamdır. Bu tip oyunların formülü zaten hep böyle olmadı mı? İnsan bir yenilik görmek istiyor ama nafile.

Oyuna girer girmez kendimi pistlere attım Sonic'le. Ofisçe ilk şaşkınlığımız grafiklerde oldu. "Hadi" dedik, "belki yarışırken çok eğleneceğiz, mutluluktan ağlayacağız, salla grafikleri", ama maalesef. Üstüne bir de kare oranı problemi yaşadık. Bunu da görmezden gelip kendimi kandırayım dedim ama bir türlü o "varsayılan" eğlenceye, keyfe, mücadeleye kavuşamadım. Nedeni de basitti; oyunda bu öğeler yok denecek kadar az.

Oyun hızlı mı hızlı ama bu hıza kavuşmak için sizden istenen şey "drift" yapmanız. Drift'i de öyle *Need for Speed* oyunlarındaki gibi hayal etmeyin. Tek tuşa basıp yön verdiğinizde, aracınız 60 derece yamulup gitmeye çalışıyor ve kısa bir süre çarpmadan gidebilirseniz "boost"u kapıyorsunuz. Ama yolların çoğunun drift'e izin vermediğini ve minicik bir temasla bile her şeyin bozulduğunu hesaba katarsanız bu özellikten pek faydalanamıyorsunuz (katmazsanız da faydalanamıyorsunuz). Zorluğu orta seviyeye getirdiğinizde karşılaştığınız tabloysa oyunun boost'suz oynanmıyor oluşu! Çünkü hiçbir köşeye çarpmadan gittim, hızlandırıcıları hiç kaçırmadım, bol bol önümden rakip eksilttim ve ilk 4'e ortadan ikiye bölünerek anca girebildim. Oyun, oyuncudan çok şey bekliyor bu durumda. İlk beklediği "haritaları hemen ezberle". Böylece duvarlara toslamayacaksınız, gizli yolları bulacaksınız, hızlandırıcıları kullanacaksınız, silah kutularının yerini bileceksiniz. İkinci istediği şey de her fırsatta boost yapmanız. Yani durmadan bir kasış söz konusu. Halbuki PlayStation yıllarına gidip *Crash Team Racing*'e baksalardı, güzel bir kart yarış oyunu nasıl yapılırmış, fikir edinirlerdi. *Mario Kart64*'e bile benzetemeyeceğim Sonic & Sega'yı çünkü yakınından bile geçemiyor.

O KADAR DA KÖTÜ MÜ?

Oyunun kayda değer taraflarından biri, alıştığımızın üstünde yarışçı ve piste sahip olması. Sega'nın en ünlü oyunlarından toplanıp gelmiş 24 yarışçı ve bu yarışçıların bağlı olduğu oyunların konseptinde 24 pist bulunuyor. Karakterler arasında Ryo Hazuki (Shenmue), Alex Kidd, AiAi (Super Monkey Ball), Akira Yuki (Virtua Fighter), Beat (Jet Set Radio), BD Joe (Crazy Taxi) gözüme çarpanlar… Her karakteri diğerlerinden ayıran çok minik farklar var. Birisi çok daha hızlı gidiyor, diğeri daha iyi fren yapıyor, bir diğeri her zaman ve her açıdan vasat (evet, adamın özelliği bu, ortalama olmak)! Bu karakterlerin ve pistlerin de çoğu başlangıçta kilitli. Oyundaki her yarıştan, her görevden Sega Mile puanı kazanıyorsunuz ve bu puanlarla dükkândan bu kilitli içeriği satın alabiliyorsunuz. Görev demişken söylemeliyim ki, gittikçe zorlaşan bir dizi görevler veriyor oyun size Mission modunda. Bunlar, belirli zamanda belirli halka sayısına erişmek, bol bol drift yapmak veya yarıştan birinci çıkmak gibi eğlenceden uzak, klişeleşmiş görevlerden oluşuyor.

Ne yaparsam yapayım Sonic & Sega All Stars Racing beni eğlendiremedi, o sevimli kart yarış hissini içimde hissettiremedi özet olarak. Bunun nedeni belki de beklentilerimin yüksek olmasıydı. Yapımcı Sega olunca, elinde de güzel bir oyun için yeterince materyal bulunduğunu bildiğimizden ve her dakika karşımıza yeni bir kart oyunu çıkmadığından böyle safça bir beklentiye kapılmıştık ama karşılaştığımız manzara ancak vasatın biraz üstünde. Beklentilerinizi aşağı çekin, Sonic sevginizi bir köşeye bırakın ve oyunun karşısına öyle geçin.


Her karakterin alabileceği bir tane "özel" power up var. Ortalığı cehenneme çevirebilir veya über hızlı gidebilirsiniz bu güçle.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Yapay zekâya karşı sıkıyor ama multisiyle bir süre eğlenebilirsiniz. Başka bir özelliği yok.

6.5



> **Tür:** Yarış > **Yapım:** Sumo Digital > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (139TL) > **Yaş Sınırı:** +7 > **Web Sitesi:** www.sega.com/games/sonicracing/

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

BU BİR OYUN DEĞİL, BİR HİPNOZ SEANSI – VOLKAN TURAN

Firmalar da insanlar gibi değiştirilemez bazı huylara sahipmiş gibi geliyor bana sık sık; insanlar tarafından yönetildiklerinden olsa gerek. Bazen yarattıkları markaya hiç hak etmediği şekilde ihanet edebiliyorlar. Bu kişisel çıkarların, egoların ve bilinçsizliğin bedeli de çoğu zaman dibe sürüklenmiş bir marka ve arkada kalan gözü yaşlı hayranlar şeklinde oluyor. "Hatırlar mısın birader…" diye başlayan cümlelerin çoğu, işte bu yüzden eski bir oyunun hikâyesine bağlanıyor ya da biz artık sadece oyun muhabbeti yaptığımızdan bana öyle geliyor da olabilir. Ama eminim ki bu tip olaylara siz de çok şahit olmuşsunuzdur, hatta en az bir defasında Silent Hill'i de bu sohbetin konusu yaptığınıza eminim.

Silent Hill: Homecoming'in nasıl bir hayal kırıklığı yarattığını, yazdığım incelemeyi okuyanlar hatırlayacaktır. Rezalet değildi oyun ama "bu nasıl Silent Hill ya!" demekten de kendimi alamamıştım. Bunun tüm sorumlusu da Konami'den başkası değildi. Double Helix adında ultra çömez bir firmaya, iyi plan yaptırmadan, SH dünyasını iyi kavratmadan oyun yaptırırsan olacağı budur, hatta çıkan oyuna şükretmek bile gerekebilir! İşte *Homecoming* konusunda aynen sorumsuz ve dağınık bir insan gibi davranan Konami neyse ki aynı hatayı devam ettirmedi (onca zarardan sonra ettirse zaten şaşardım) ve yeni SH oyunu Shattered Memories'i (SHSM) Climax Group'a verdi. Climax hem çok tecrübeli bir firma, hem konsol platformunu tanıyor, hem de *Origins* ile SH evrenine ne kadar yakın durduğunu ispatlamıştı (bana göre *Origins*, *SH4*'ten daha iyi bir oyundur). Gördüğünüz gibi daha oyuna başlarken ne beklememiz gerektiğini biliyorduk, daha doğrusu bildiğimiz sanıyorduk. Ama Shattered Memories'i gördükten sonra bunun adına pek de bilmek denemeyeceğini anladık.

SILENT HILL KAR ALTINDA!

Önceki Silent Hill'lerden bir tanesini bile oynamışsanız atmosferin neye benzediğini gayet iyi biliyorsunuz demektir. Son derece yoğun bir sis, havadan yağan kül taneleri; değişim bölümlerindeyse paslı, sıcak, eriyen, bükülen, kımıl kımıl ve gürültülü bir evren. Shattered Memories'de bu durum tamamen değişiyor. Bu cesurca adımın yeni öğesi de "kar". Aslında konuyu düşündüğünüzde o kadar da garip bir karar değil bu. Çünkü SHSM, ilk SH'in "yeniden yorumlanması" gibi bir oyun. "Yeniden yapılmış" diyemeyeceğim çünkü karakterlerin adları ve bazı mekânlar hariç SH1 ile alakası yok. Hikâye SH1'deki gibi: Harry Manson bir trafik kazası geçirir ve ardından bakar ki biricik kızı Cybil yanında yok. Sonra bağıra çağıra yola koyulur ve henüz ilk dakikasından farklı bir SH zaman dilimine geçiş yaparız. Bir gariplik yoktur şehirde. Sadece çok kuvvetli bir kar yağışı vardır ve insanlar evlerindedir. Elektrikler kesiktir çoğu yerde ama internet, telefon falan vardır. Yani alıştığımızdan farklı olarak birden şehir bomboş kalmamıştır veya cehennemin bir

Etrafta gördüğünüz tabloların SH evreniyle veya o mekânla veya psikolojinizle ilgisi var Shattered Memories'de. Hiçbiri "öylesine" veya "tesadüf" değil.



Polis memuru Cybil'e bakıyorsunuz! Ne kadar da değişmiş değil mi? Bu değişimin tek nedeni de sizin seçimleriniz.

parçası değildir burası. Peki nedir? Harry'nin gördüğü bu "kâbuslar" neye işarettir? Bunları konu ilerledikçe göreceksiniz.

MODERN BİR ŞEHİR ARTIK BURASI

Aldım Faruk'u, Berkant'ı, indik oyun odasına. Gecenin bir yarısı, kapattık tüm ışıkları, açtık sesi. Bıraktık kendimizi oyunun atmosferine. *Şimdi belli olur ak goyun, kara goyun* derken daha ilk kâbusta Faruk'un kaşı gözü oynamaya başladı. *Biraz sen oyna, ben biraz dinleneyim* dedi. Tırstı bildiğiniz. Sonra Berkant'a göz ucuyla baktım, gözler büyümüş, oyundaki hikâye şaşırtmacalarına yamulmakla meşgul… Anlayacağınız yıllardır gördüğümüz en güzel SH oyunuyla karşılaştık. Wiimote olaya çok ayrı bir boyut katmış gerçekten. Oyundaki cızırtılar, fısıltılar filan hep kontrol cihazının üstündeki hoparlörden geliyor. SH'in bir diğer yeni özelliği olan Harry'nin çok fonksiyonlu cep telefonunun sesi de Wiimote'tan geliyor. Yaldır yaldır gezinirken biri sizi arayabiliyor veya siz bulduğunuz telefon numaralarını çevirebiliyorsunuz ve birden ötmeye başlıyorsunuz. Bu sırada Wiimote'u kulağınıza götürüp "Alo!" dememek çok zor gerçekten.

Diğer taraftan envanter denilen şey yok artık. Sağlık paketi, kapsüller, silahlar, bulmaca parçaları, anahtarlar gibi yüklerden kurtulmuş oyun.

Dövüş sistemi de baştan aşağı değişmiş. O kadar ki dövüşmek diye bir şey yok! Sadece kaçıyorsunuz. Oyunun çeşitli yerlerinde Harry kâbus görmeye başlıyor ve tüm mekân kararıp paslanmak yerine birden buzla kaplanıyor ve yaratıklarla donatılıyor. Ne yaparsanız yapın peşinizden geliyorlar ve size de koşarak kaçmak kalıyor (bazen kaçmak da işe yaramıyor, saklanmak gerekiyor). Kaçarak kurtulmanın iki yolu var; ya yaklaşmadan etraflarından dolanacaksınız ya da etraftaki devrilebilir şeyleri üzerlerine devireceksiniz. Birkaç kez meşale alıyorsunuz, o da kısa süreli bir çare olabilir. Eğer yakalanırsanız üzerinize dört bir yandan atlıyorlar. Yaratıkları üzerinizden atmak için de Nunchuk ve Wiimote'u aynı tarafa doğru sallamalısınız. Aksiyon bundan ibaret ama o atmosferde bu bile aşırı aksiyon oluyor. Silahsızsınız, enerjiniz çok az ve ucubeler üzerinize atlamak için ensenizden koşuşturuyor... Panik yapmamanız, kalp atışlarınızın hızlanmaması imkânsız. İçinizi rahatlatan tek şey istediğiniz yerde oyunu kaydedebilmek olabilir, o da sadece iyimser bir insansanız.

"DİKKAT! SPOILER" PARAGRAFI

Aşağıdaki satırlar oyunun hikâyesiyle değil ama sizin oynama şeklinizle ilgili bir spoiler içeriyor. Eğer okuyacaklarınızın etkisinde kalmadan oynayabileceğinize inanıyorsanız okuyabilirsiniz.

Shattered Memories'in bir diğer yeni, cesur ve önemli özelliği de siz oyunu oynarken, onun da sizinle oynaması. Nasıl mı? Mesela oyuna 10 soruluk bir psikoloji testiyle başlıyorsunuz. İşte "arkadaş canlısı mısınız, hiç aldattınız mı…" gibi sorulara cevap vermeniz gerekiyor ve her bölümün başında yeni bir testle karşılaşıyorsunuz. Birinde fotoğraf boyuyorsunuz, birinde fotoğraftaki erkek ve kadınları birbirine yakıştırıyorsunuz, bir diğerinde de o fotoğraftakilerin hangileri uykuda, hangileri ölü gibi sorulara cevap veriyorsunuz. Ve bunlar size oyun içinden sahneler olarak geri dönüyor. Evet doğru okudunuz! Örneğin mutlu bir aile tablosunda boyadığınız resim gerçek oluyor. Aradığınız kadındaki özellikler oyundaki karakterleri belirliyor (kıyafetinden karakterine kadar). Yaratıkların biçimleri bile seçimlerinize göre değişiyor. Yani bu kez hazır bir karakterin değil, kendi bilinçaltınızın ürettikleriyle uğraşıyorsunuz. Oyunun sonundaki rapordaysa daha detaylı anlatılıyorsunuz. Burada baz alınan o kadar çok nokta var ki. Mesela bulmacaları çözerken açtığınız kapakları kapatıp kapatmadığınız, size gelen SMS veya aramaları ne kadar sürede yanıtladığınız, kadın bir karakterle konuşurken nerelerine baktığınız(!), onu takip ederken ne kadar bir mesafede takip ettiğiniz, ilginiz, alakanız, duvardaki ilanlara ya da seksi tab-

1- Bu sarışın karakter Dahlia! Oyun içinde ikinizi de çok büyük değişimler, sürprizler bekliyor.

2- "Hayatım boyunca senin gibi bi yakışıklıyı beklemiştim. MuckkkRoarrrrrHart!"



1



2

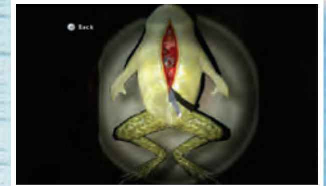
BUNU MUTLAKA YAPIN!



1. Köşe bucak araştırarak afişleri bulup bunların üzerinde yazan telefon numaralarını arayın. Pek çoğu otomatik mesaj ama şehirde neler olup bittiği hakkında az da olsa fikir sahibi oluyorsunuz. Ayrıca bu araştırmanız iyi ve kötü yönde oyununuza etki de ediyor.



2. Bölümlerin gözden uzak bazı kısımlarında, neredeyse görülmeyecek kadar silik siluetler bulunuyor. Bunları bulup fotoğrafını çekerseniz, o mekândaki o karaktere ait anıyı dinleyebilirsiniz. Yan karakterler de oldukça ilginç Shattered Memories'de.



3. Anılarınızı temsil eden eşyaları ve aksesuarları oyundaki dolaplardan toplayabilirsiniz. Tabii ki biraz araştırmacı bir ruha sahip olmanız gerekiyor. Ne kadar çok Memento bulursanız, oyunun sonundaki alternatif bir sinematiğin gözükmesine o kadar etki ediyorsunuz.



4. Harry Manson gibi birinden beklenmeyecek kadar kötü, ilgisiz, sadece gidilmesi gereken yere giden, araştırmayan, psikologunu takmayan, hep ters cevaplar veren biri olursanız kâbuslarınız çok daha çetrefilli geçiyor. Oyun sizden resmen nefret edebiliyor. Tam tersi de mümkün (örneğin sizi öldüren yaratıklar sonra sizi okşayabiliyor). Oyunun sonuna etki eden bir durum bu da. Yapıp yapmamak size kalmış.



1

1- Harry'nin kâbuslarında yeni bir gerilim türü var. O da bir kaybolmuşluk hissi. Çıkış noktasına gidene kadar, sanki aynı yerde dolanıp duruyormuş hissine kapılıyor, daha çok kafayı çiziyorsunuz. Özellikle oyunun son kâbusu harika!

2- SH1'den yüzler görmeye devam edeceksiniz. İşte hemşire Lisa. Yine yapacağını yapar mı dersiniz?



2

Ne İyi? Ne Kötü?

\+ Karşı konulmaz atmosferi
\+ Tüm yenilikler
\+ Tekrar oynanabilirlik
\+ Ses ve müzikler
\- Teknik hatalarla karşılaşmaya hazır olun
\- Zorluk seviyesi yok
\- Bulmacalar dahil çoğu şey kolay

lolara bakıp bakmadığınız gibi pek çok detay izleniyor oyun boyunca. Ayrıca bu davranışlarınız, dört farklı oyun sonuna da etki ediyor (bir de UFO son var). Bu sonların her birini görmek isteyeceksiniz çünkü hepsi birbirinden ilginç. Bu yüzden oyunu defalarca oynayabilirsiniz, oyunun uzun ömürlü oluşunda da bir problem yok ama Silent Hill 1 ve 3'ü oynamamışsanız, arada verilen bazı detayları ve bunların ne kadar güzel işlendiğini kaçırabilirsiniz. Tabii SM'i de o kadar da ciddiye almamanız gerekiyor çünkü SH1'in bir tane alternatif sonundan yola çıkıp oyunu çok ayrı bir noktaya getiriyor ve son derece dumur bir sonla da bitiyor.

Nostaljiye hazır olun. Oyunda pek çok eski oyundan tanıdık mekânlara uğrayacaksınız. Okul, lunapark, deniz feneri gibi…



\> **Tür:** Korku/Hayatta Kalma (kal) > **Yapım:** Climax Group > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (139TL)
\> **Yaş Sınırı:** +18 > **Web Sitesi:** www.konami.com/shsm/

AKIRA ŞOVUNA DEVAM EDİYOR!

Eğer görsel olarak çok şey bekliyorsanız oyundan, beklentilerinizi biraz düşürebilirsiniz. Wii'nin gücü zaten belli, bir de SH'de grafik hiçbir zaman önemli bir öğe değildi (öyle olsa *Homecoming* başımızın tacı olurdu). Yine de biz beğendik oyunun grafiklerini. Zoom yapma özelliğiyle her köşeye baktık, her şeyi okuduk, metafor dolu mekânları özümsedik, anlamaya çalıştık… Zaten ses ve müzikler pek çok eksik noktayı da tamamlıyor. Yine Akira Yamaoka'nın usta ellerinden çıkan tınılarla kendimizi kaybettik oyunda. Oyun bitince hemen resmi soundtrack'lerini edindik, dinledik onlarca kez. Mary Elizabeth McGlynn'in vokalde olduğu dört parça var ve bunlardan biri de Pet Shop Boys'un Always on My Mind parçası. İnanılmaz güzel olmuş. Benim favorimse Acceptance. Kesinlikle bir yerden dinlemelisiniz. "Kesinlikle" ile başlayacak bir başka cümle daha kurma hakkım varsa, onu da "kesinlikle tüm SH hayranlarının oynaması gereken bir oyun SHSM" diyerek değerlendirmek istiyorum. Eğer bir Wii sahibi değilseniz PSP'de veya PS2'de de deneyebilirsiniz. Belki biraz etkileşimden yoksun kalırsınız ama oyunun soğukluğu iliklerinizi dondurmaya yetecektir. Climax'in Silent Hill evrenine "soğuk havayı" getirme fikrini çok beğendik. Benzerini SH2 için de görmek isteriz!

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Şurası çok kesin, Silent Hill 3'ten bu yana yapılmış en iyi SH oyunu budur. Acıkmışız resmen!

8.5



OGZPEDIA

RORSCHACH TESTİ

İsviçreli bir sinir hastalıkları uzmanı olan Hermann Rorschach tarafından bulunmuş (1921) ve kullanılmaya başlanmıştır. Test, mürekkep lekeleriyle hazırlanır ve kağıt üstündeki simetrik lekelerin ona bakan kişiye ne ifade ettiğine dayanır. 10 adet karttan oluşur. Bunların beşi siyahtır, ikisi siyah ve kırmızıdır ve üç tanesi de çok renklidir. Testi yapan kişi önce atmosfer olarak rahat bir ortam yaratır ve testi uygulayacağı kişiye kartları gösterip ne gördüğünü sorar ve verdiği tepkileri, söylediği şeyleri not alır. Denek mürekkebin neler çağrıştırdığını söyler ve daha sonra bunlar analiz edilir. Hangi karta neler dendiği, cevap sırasında rahatlık, sıkılganlık veya sinir gibi dışa vurulmuş duyguları, kartı tutuş şekli, cevapsız bırakılmış kartların hangileri olduğu, her biri için cevap süresinin ne olduğu gibi kriterlere cinsiyet bilgisi de eklenir ve buna göre analiz yapılır. Ortaya çıkan sonuç, testin uygulandığı kişinin ruh sağlığı hakkında önemli bilgiler içerecektir. Fakat bu bilginin oransal olarak gerçeklik payı yüksek değildir. Yine de bazı şeyleri belirlemekte kolaylık sağladığı için günümüzde halen kullanılmaktadır. Rorschach testi aynı kişiye iki kez uygulanmaz. Çünkü kartları önceden tanıyan ya da hangi cevabın neye denk düştüğünü bilen bir kişinin yanıtları, o kişi hakkında pek de ipucu içermeyecektir (hileci bir karakter olduğu dışında :).





FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

YİNE KANDIRDIN BENİ SQUARE-ENIX -MERT HAKKI BİNGÖL -STRIKES BACK-

Bir J-RYO oyununda bulunması gerekenleri listeleyelim: Bir esas oğlan, bir esas kız, bu esascanların yanında dolaşan bolca yan karakter, ana mevzu olmasa da inceden değinilen aşk meşk işleri, sıra tabanlı savaş sistemi ve seviye atlama sistemi. Bunlara artı olarak bir Final Fantasy oyununda bulunması gerekenleri sıralarsak da efendim; moogle, chocobo, Cid ve uçan gemi gibi aslında uçmaması gereken ama pervane takınca uçması gayet doğal olan herhangi bir taşıt... Square-Enix'in Final Fantasy adını taşıyan bir oyun yapması demek, bu maddeleri kapsayan bir oyun demektir sonuçta. Amaaaa...

DOSTUM J-RYO DEMİŞSİN AMA BU OYUN AKSİYON

Bir kere bu Final Fantasy oyunumuzda her RYO'da bulunan, olmazsa olmazlardan bir seviye yükseltme sistemi yok. Yani istediğiniz kadar savaşa girin, istediğiniz kadar farklı ortamlara dalın, istediğiniz kızın saçını çekin, hiçbirisinin size bir tecrübe olarak geri dönüşü olmayacak, seviyeniz "bıraksana saçımı şapşal şey"den öteye geçmeyecektir. Şimdi bu yazıyı okumaya başladığınıza göre J-RYO dünyasına aşinasınızdır, bu tip oyunlarda üzerimize giydiğimiz kıyafetler de bazı özelliklerimizin gelişmesini sağlar. Efendim ne bileyim mesela tahta zırh yerine demirden bir zırh defans gücümüzü kafadan +10 puan artırır ya da akşamları sırtımıza alacağımız bir şal bizi soğuktan korur gibi. Gelgelelim ismini kısaltarak yazdığımda bile FFCC:TCB şeklinde sekiz karakterlik yer kaplayan oyunumuzda giydiğimiz kıyafetlerin ya da taktığımız aksesuarların bize zerre kadar faydası dokunmuyor. Üzerimizdeki kıyafetlerle oyunun sonuna kadar gayet laylaylom gelebilir, boss'u da alaşağı edip oyunu bitirebiliriz.

Oyundaki karakterler oldukça başarılı diyebilirim ama yaş ortalaması biraz düşük olduğundan şöyle bir geriye dönüp eski FF oyunlarını düşündüğünüzde bu FF klonu birçoğunuza oldukça "ergen" gelebilir. Nitekim diyaloglar da bazen içinizden ana karakterin kulağından tutup "hadi bakayım, gidin evinizin önünde oynayın" deme isteği uyandırabilir. Yine de oyunun genel olarak içi kof olmayan ve çok iyi seslendirilmiş karakterlere sahip olduğunu söyleyebilirim.

Oyunun bir başka hoş özelliği de mekânları. Cıvıl cıvıl renklerle bezeli, dolu dolu kocaman bir dünya, bu dünyanın içinde kocaman kocaman şehirler, kasabalar ve ortalıkta dolanan, koşuşturan bir alay insan var. Aslında insan demişken bu Final Fantasy oyununda, aynı Gamecube'deki ilk oyunda olduğu gibi dört ırkın bulunduğunu ve her ırkın kendine ait özellikleri ve geçmişi olduğunu belirtmeden geçmeyeyim. Bu ikinci oyunda, birincisinde bulunmayan iyi bir senaryo ile Square-Enix aslında yeni bir FF dünyası oluşturmaya çalışıyor gibi geldi bana.

Neyse, ne diyorduk, her şey çok canlı, çok güzel ama burada da yine büyük bir eksikliğimiz var: Ortada dolanan onlarca adamdan üç beş tanesi hariç kimse sizinle konuşmuyor, bırakın konuşmayı muhatap bile olmuyor. Bu da böyle koca bir dünyada resmen yalnız kalmanız demek. Hayalet gibi dolaşıyoruz ortalıkta.

DAŞ YOK MU DAŞ?

Oyunun kumandası ve savaş sistemi tamamen Wii kontrolleri üzerine kurulu. Ekrana doğrulttuğumuz kumanda yardımıyla yerden topladığımız taş vb. "savaş mühimmatlarını" düşmana fırlatma yoluyla birbirinden epik savaşlar yapıyoruz. "Peki neden kılıcımızı kullanmıyoruz ki?" diye soracak olursanız ben de derim ki; "Yav oyunda kılıç mılıç yok ki!" Telekinetik güçlere sahip ana karakterimiz etrafta ne bulursa "al sana" diye düşmana fırlatıyor. E bu da tabii zamanla savaşların aşırı derecede monotonlaşmasına sebep oluyor.

FFCC:TCB, her ne kadar isminde Final Fantasy ibaresini barındırsa da asla bir RYO değil; az biraz RYO öğeleriyle süslenmiş, üzerinde biraz daha çalışılsa çok daha başarılı sayılabilecek bir aksiyon-macera. Dolayısıyla capcanlı, Wii kumandasını da iyi kullanan bir aksiyon oyunu arıyorsanız doğru yerdesiniz; FF evrenine yapılan göndermeler de bonusu.



1- İnsanlar bizi sevmemekte haklı. Biri şu hareketi bana yapacak var ya...

2- İşte oyundaki en etkili silahlardan biri. Bir... bir... Bu ne ya?



Dayı spor sayfasını ben alayım... Hoop...

SON KARAR (Wii)

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

FFCC evreni yavaş yavaş şekilleniyor. Yavaaaş yavaaaş.

7.0

> **Tür:** Aksiyon-Macera > **Yapım:** Square-Enix > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 12 > **Web Sitesi:** www.thecrystalbearers.com



MANHUNT 2'YE ÇOK MU VAHŞİ DEMİŞTİNİZ? - MERT HAKKI BİNGÖL

NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE

Birazdan edeceğim söz belki çok iddialı olacak ama söylemeden edemeyeceğim: *"No More Heroes, Wii oyunları arasında bugüne kadar çıkmış en orijinal oyundur."* Biliyorum biliyorum, Wii kumandasını çok daha güzel kullanan onca oyun var, Nintendo'nun kendi başyapıtları, az da olsa üçüncü parti çok kaliteli oyunlar var; ama iş orijinalliğe geldiğinde hiç çekinmeden yüksek sesle "No More Heroes!" diye bağırır, sonra da kulaklarımı ellerimle kapatıp kendi kendime şarkı mırıldanmaya başlarım.

No More Heroes'un ikinci oyununda da Suda51 çok akıllıca bir hareket yapıp birinci oyunda tutmuş olan mayaya neredeyse hiç dokunmayarak karakterlere ve senaryoya biraz daha yüklenip ortaya en az birincisi kadar başarılı, her yetişkin Wii kullanıcısı için olmazsa olmaz bir oyun çıkarmış. İlk oyunu oynamış olanlar bilir, NMH'yi NMH yapan en önemli özellik dövüş sistemidir. Işın kılıcından hallice bir görüntüye sahip olan, şöyle kelli felli bir insanı kolaylıkla ortadan ikiye yarabilecek keskinlikte bir kılıca sahip olduğumuz oyunda aslında yaptığımız neredeyse tek hareket sürekli A tuşuna basmaktır. Kumandayı yukarı ya da aşağı tutmamız bir kenara, A tuşuna basmak dışında yaptığımız hiçbir şey yok. Ard arda hızlıca basarak eskittiğimiz A tuşunu, düşmanımız yeterince zayıflayıp son bir vuruşla yıkılacak hale geldiğinde bırakıyor, bu noktada ekranda kocaman beliren ok tuşunun yönüne göre kumandamızı savurarak nefis bir, tabiri caizse, "finish him" hareketiyle adamı gayet vahşi bir şekilde yok ediyoruz. "Gayet vahşi bir şekilde" diyorum, çünkü oyundaki bu anlar, oyunun kutusunda kocaman bir "18+" yazmasının ana sebeplerinden biri. Nitekim, rakibimizin parça parça olması yetmezmiş gibi ortalığa fışkıra fışkıra dağılan kan da küçük bir çocuğun kabuslarını uzun yıllar süslemek için yeterli olabilir.

Dövüş sisteminde birinci oyundan aynen aktarılmış bir diğer özellik de "sersemlemiş düşmana el ense çekme hareketleri". Sersemleyerek kafasında yıldızlar dönen rakibimizi B tuşu ile kucaklayarak rastgele bir şekilde önceden öğrendiğimiz el ense hareketlerini çekebiliyoruz. Bu hareketler Wii kumandasının hareketlerine duyarlı olduğundan yine ekrana beliren oklar yönünde sol ve sağ kumandaları oynatarak rakibi yere yatırabiliyor üzerine de kılıcımızı dikebiliyoruz.

NMH2'nin dövüş sistemi neredeyse kusursuz ama gönül isterdi ki paraladığımız rakipler ortadan buhar olup uçmasa da biz de şöyle geriye dönüp baktığımızda bıraktığımız yığını görüp, "breh breh breh!" diyebilseydik. Bakmayın bana sanki seri katilmişim gibi yav, madem bazı güdülerimizi köklüyoruz, yapmışken sonuna kadar yapalım ama değil mi?

TRAVIS, BİR DELİ OĞLAN

Karakterler, yine bu oyunda da ilkinde olduğu gibi oyunu ilginç ve orijinal kılan en önemli etken bence. Bu "yarı-devam" oyununda da ilk oyundan tanıdığımız karakterler aynen yerlerini almışlar. Oyunda zaten çok fazla karakter yok ama olanlar bile oyuna o ilginç ve absürd havasını katmaya yetiyor. NMH2'deki iki ana karakterimiz yine Travis ve Sylvia. Travis, ekmek keser gibi adam kesebilen, kedi sever, anime hastası tam bir otaku. Bilindik otaku imajından tek farkı, görünüşü. (Otaku nedir sorusu bu yazının çok ötesinde bir mevzu olduğundan konuya yabancı arkadaşları Google'a yönlendiriyorum) Oldukça atletik ve karizmatik bir görünüşe sahip olan kahramanımızın, her ne kadar kesip biçen bir katil olsa da, kendi etik değerleri de yok değildir ve oyun boyunca Travis'in iç dünyası ve karakteri hakkında yavaş yavaş bilgi sahibi oluruz. Bilirsiniz, bu tip oyuncuyu karaktere ısındırma hareketleri çok önemlidir çünkü oyundaki karakterlere ne kadar empati duyarsanız onları o kadar benimser, dolayısı ile oyunu da o ölçüde seversiniz. İşte NMH yapımcıları Travis ile oyuncuyu mümkün olduğu kadar yakın tutmaya çalışmış, sonunda da oynarken bir yandan da sahiplendiğimiz bir karakter çıkmış ortaya. NMH2'nin özünde bir dövüş oyunu olduğunu düşünürsek oyuna

Sürpriz! Shinobu da oynanabilir karakter.

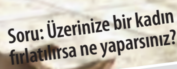
Benzin pompasından bozma ışın kılıçımsıları

Travis? Travis! Kime sesleniyorum ben!

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Başarılı kontroller, klasik kumanda desteği
+ Özgün grafikler
+ Absürd, orijinal karakterler
- Grafikler bazen aşırı basit kalıyor
- Biraz daha fazla ve gaz müzik iyi olurdu





Soru: Üzerinize bir kadın fırlatılırsa ne yaparsınız?

bu tip derinliklerin kazandırılmış olması takdire değer.

NMH'deki diğer ana karakterimiz ise Sylvia. United Assassins Association (tek seferde söyleyebilecek babayiğit var mı?) 'ın başındaki kişi olan bu bayan karakterimiz müthiş seksiliği ile ön plana çıkıyor. Tavırlarından yürüyüşüne, kostümlerinden aksanına kadar her şeyiyle "seeeks!" diye bağıran bir karakter olan Sylvia, aynı zamanda en ufak bir tereddütte bile bulunmadan taramalı tüfeğiyle ortalığı kırıp geçirebilecek bir karaktere de sahip. NMH oyunlarının çok sevdiğim özelliklerinden biri olan "abartma" özelliği Sylvia karakterinde oldukça ön plana çıkıyor. Oyunun iki ana teması olan vahşet ve cinsellik, başta Sylvia karakteri olmak üzere oyundaki tüm kadın karakterlerde gözümüzün içine sokularak bize sunuluyor. Yerçekimine meydan okuyan göğüsler, kusursuz vücut hatları, her türlü fanteziye hizmet eden kostümleriyle NMH kadınları, hem oyundaki abartılı ve absürd havaya hizmet ediyorlar hem de başta otaku kültürü olmak üzere popüler Japon kültürüyle müthiş bir şekilde dalga geçiyorlar.

IŞINLA TRAVIS'İ SKATİ

NMH2'de ilk oyuna göre en önemli değişiklik, motorsikletimize atlayıp şehir içinde serbestçe dolaşma hakkımızın elimizden alınmış olması. İlk gördüğümde şok olduğum, "ilerledikçe açılır herhalde bu özellik, yok daha neler" dediğim bu özellik ilk başlarda benden büyük tepki almasına rağmen daha sonra "aslında adamlar en doğrusunu yapmış hacı" dedirtti. İlk oyunda evet serbestçe dolaşabiliyorduk şehrin içinde ama belli başlı beş on mekan hariç hiçbirisi ile hiçbir etkileşimimiz yoktu. Oyunun en tepki toplayan özelliklerinden biri de bu olmuştu zaten; koskoca bir şehir yaratmışsın ama içini boş bırakmışsın, olacak iş değil. Hepimiz bu nedenle ikinci oyunun daha bir *GTA* havasında olacağını tahmin ederken, karşımıza kocaman bir harita ve harita üzerinde işaretlenmiş lokasyonlardan başka hiçbir şey çıkmadı. Bir yerden bir yere gitmek için haritayı açıyor ve gitmek istediğimiz yeri seçiyoruz, o kadar. Tabi bu kadar basit bir işlem bile, söz konusu oyun bir Suda51 yapıtı olunca belli bir klasa sahip oluyor. Harita üzerindeki mekan geçişleri ve zoom efekti gerçekten çok başarılı.

BİTPAZARINA NUR YAĞIYOR, YAŞASIN PİKSEL KARDEŞLİĞİ

NMH2'deki bir diğer farklı özellik de yan görevler. Birinci oyunu oynayanlar bilirler, Travis işsiz güçsüz ve tek geçim kaynağı adam öldürmek olan bir kişi olduğundan kendisinin her daim bir nakit sıkıntısı var. E adam öldürme şansı her zaman karşısına çıkmadığından kahramanımız ek işlerle geçimini sağlıyor. İlk oyundaki ek oyunlardan farklı olarak bu oyunda hemen hemen tüm yan görevler 8bit *NES* oyunu şeklinde sunuluyor. Bu da gerçekten çok radikal ama çok yerinde alınmış, tam anlamıyla cuk oturmuş bir karar. Oyunda zaten menülerden, objelere kadar bir çok şey bol pikselli bir görünüme sahip. Buna ek olarak oyun, yetişkin ve "hardcore" oyunculara hitap ettiğinden bu kitlenin büyük bir kısmı 8bit dünyasına aşina ve "piksel görmekten" garip bir haz duyuyor. (Hiç inkar etmeyin, öylesiniz işte) Dolayısıyla yan görevlerin biri hariç hepsinin 8bit olması oyuna farklı bir boyut kazandırıyor ve hiç de öylle tuhaf durmuyor.

NMH oyunlarına orijinallik katanlar arasında unutulmaması gereken bir özellik de kesinlikle oyunun grafikleri. Wii, hepimizin malumu olduğu üzere, rakipleri göz önüne alındığında teknik yetenekleri açısından duvara taşla bir şeyler çizen insansıdan öteye geçemiyor. Grasshoppers da bunun farkında olduğundan oyunu görsel açıdan zorlamak yerine çok özgün bir grafik stili seçmiş. Oyunun tümüne hakim olan bir yağlı boya tablosu görüntüsü var ki, oyundaki absürd atmosfere cuk oturuyor. Oynarken hayran kalacağınız bu grafiklerin benim açımdan tek itici yanı arada bir karşıma çıkan ve paint'te kovayı seçip içi dümdüz doldurulmuş gibi duran duvarlar oldu. Yani tamam ayrıntı aramıyoruz ama en azından üzerinde bir iki girinti çıkıntı bir şeyler olsaydı yav, o nasıl kaymak duvarlardır?

Son olarak NMH bir dövüş oyunu olduğuna göre, boss'larından bahsetmemek olmaz ama ben bunu yapmıyor, sadece ilk oyundaki boss'ların bir kısmının karşınıza tekrar çıkacağını söyleyerek geçiyorum. Bu boss'ları gözlerinizle görmeli, o müthiş haz veren dövüşleri bir bir yaşamalısınız.



Travis'in kıyafetleri özel: Asla kan lekesi tutmuyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Everybody deals with grief differently, right? Some people f*ck at funerals, I cut off heads

8.4



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Grasshopper > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 18
> **Web Sitesi:** nomoreheroesgame.us.ubi.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

STARCRAFT 2 HEDİYELİ MAVİ HIRKA SATIYORUM: 1000$

Ebay'de 14 dakika sonra bitecek bir açık artırmaya bakıyorum an itibariyle. Şu an 255 dolar ve fiyat hızla artıyor. Milletin almak için yüzlerce dolar verdiği şey bir adet StarCraft 2 beta hesabından başkası değil. Hani şu, oyunun ve çoklu oyun sunucusunun test edilmesi amacıyla oyunculara dağıtılan ve geri dönüşleriyle oyunun hatalarının kapanması amaçlanan tamamlanmamış sürüm. Zamanında TV'de Amerika'da yeni çıkan bir ürün için devasa sıralar oluşturan insanları görür, "manyak bunlar, lokum dağıtıyorlar herhalde" derdim. Yıllar geçti, WoW ile aynı sıralarla tanıştık, girdik çıktık hep beraber. Şimdi "Allah'ım aklıma mukayyet ol da bu tür bir beta deliliğine asla bulaşmayım!" diye dua ediyorum. Daha duam bitmeden bir eleman, BlizzCon'dan aldığı SC 2 beta şifresi içeren bir çift bilekliği 400 dolara EBay'e koyuyor ve ben siteden çıkmadan teklif verenler oluyor. Akıl fikir dileyerek siteden uzaklaşıyorum. "Bakalım bizimkinde ne var?" diyerek Gittigidiyor'da StarCraft 2 aratıyorum. Japon stil ince topuklu ayakkabı ve "şok fiyata" mavi bir hırka görüyorum. Ama ilgimi en çok "Sensual & Romantic" duş jeli hediyeli Battlefield Bad Company PS3 oyununun açık arttırması çekiyor... Duş jeli hediyeli Battlefield satmak gerçekten ilginç bir hayal gücü. Oyun o kadar iyi olmalı ki önünden kalkan koşarak duşa giriyor. Tabii ki oyunun atmosferinden çıkabilmek için. Siz ne sanmıştınız?



11.5 MİLYON ORTAK ZEVK

WoW'un kaç adet sattığı dillerden düşmez de son birkaç yıldır kaç kişi oynadı pek anılmaz. Blizzard'ın kurucu ortaklarından genel müdür Mike Morhaine'e göre Aralık 2008'den beri toplam 11.5 milyon oyuncu WoW oynadı. Bunda Kasım 2008 çıkışlı Lich King'in etkisi tabii ki büyük. Fakat ek paketlerin içeriği nedeniyle Çin'de uzun zaman yasaklı kaldığını da unutmamalı. Konumuza dönelim: Morhaine'e göre bu rakamın %30'u 10 günlük deneme sürümünü oynayıp Level 10'a kadar ilerleyen oyuncular. Yapımcı ekip oyuna devam eden kişi yüzdesini belirlemede oyun başlangıcının büyük öneme sahip olduğuna inandığından Cataclysm'in doğal felaketleri ve Worgen Goblin ikilisinin başlangıcına büyük önem veriyor. Bu arada oyunu şu an kaç kişi aktif oynuyor dediğinizi duyar gibiyim. Bunun cevabını da muhtemelen 2012'de Marduk'dan alırız.

VELİ PARASININ 3/8'İ İLE ADINI DEĞİŞTİRECEK, KALANIYLA DA...

Geçtiğimiz ay bahsettiğim ücretli Aion hizmetleri başladı. Fiyatlandırmalar şu şekilde: Karakter görünüşü yenileme 6.99 EU, Cinsiyet değişimi 9.99 EU, isim değişimi 6.99 EU ve de lejyon adı değişimi 13.99 EU. Bu fiyatları neye göre belirledikleri akıllara ilginç soruları beraberinde getiriyor. Mesela oyunda cinsiyet değişimi fiziksel görünüşü yenilemekten ne kadar zor bir operasyon? Bütün lejyon cinsiyetini değiştirip bir albüm çıkarsalar lejyon ismini bedava değiştiremezler mi? Bu tür değişikliklere izin vermek kimilerinin karakter kasıp parayla satmalarına ve diğer oyuncularla haksız rekabet oluşmasına neden olmaz mı?



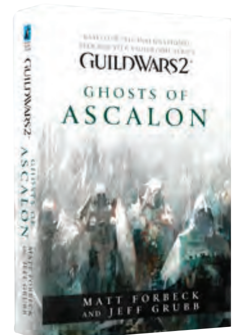


ÜÇER ÜÇER GELİYORLAR

WoW'la devam ediyoruz. WoW 3.3.3 (seyirciler 3. gol için haykırıyorlardı) yaması oyunu içeriği olay serileriyle oyuncuları Cataclysm'e hazırlayacak(mış). Test sunucularından ilk görüntüleri gelen yama ile savaş alanları, onur sistemi ve kimi topraklarda değişiklikler baş gösterecek. Blizzard yamada gösterip vermeyecek gibime geliyordu ki Gnomeregam'daki yıkıma karşı Gnom kralına yardım edeceğimiz haberi duyuldu. Bunun dışında 3.3.5 ile Icecrown zorluğunda yeni 10/25 zindanların geleceği de açıklandı. WoW sevdalılarına duyurulur.

GUILD WARS'A İLK ROMAN

NCSoft oyun romanlarının başarılarından nasiplenmek isteyen son isimlerden biri oldu. Jeff Grubb ve Matt Forbeck'in romanı Ghosts of Ascalon, Guild Wars 1–2 arasındaki hikâyesel boşlukları dolduracak. Roman yurt dışında 27 Temmuz'da raflarda olacak. Belki bir gün yolu buralara da düşer.



ARTHAS'IN İLK ÖLÜMÜ RESMİYET KAZANMADI



Geçtiğimiz aylarda Arthas'ın başına neler geleceğini konuşuyorduk. Sağ olsunlar, öncelikle Amerikalı Blood Legion 10 kişide, sonrasında Avrupalı Ensidia 25 kişide Arthas'ı huzura kavuşturdu (çarpışmaların sonunu merak edenler YouTube'u tarayabilirler.) Fakat Ensidia'nın Lich King'i indirmesi Blizzard tarafından bug'dan faydalanma şeklinde nitelendirilerek ilk öldürme olarak değer kazanmadı: Lich King savaşının ikinci fazında savaşılan platformun bir kısmı yıkılarak saldırılardan kaçılabilen alanı önemli derecede azaltır. Burada Lich King'in Valkyr'ları oyuncuları aşağıya atarlar. Ensidia'nın çarpışmasında ise Rogue'ların fazında Saronite Bomb kullanmalarıyla ortaya çıkan bir bug sonucunda platform tekrar oluşarak oyuncuların buraya atılmasına neden oldular. Blizzard'ın bu olayı bug exploit olarak adlandırması nedeniyle Ensidia oyuncuları 72 saatliğine ban'landılar. Onlar dönüp Lich King'i alt karakterleriyle tekrar kesseler bile bu arada Avrupalı Paragon ilk öldürme unvanını almıştı bile.



GEYİĞE LOGİN

Serpil: Varsa Geyiğe Login de yollar mısın?
Göker: Attım. Yerlere yatırmıyor ama olay anında çok komikti.
Serpil: "anlatınca komik olmuyo"
Göker: Samimi, içimizden bir geyikti ama.



LINEAGE 2'Yİ DENEME FIRSATI

Şu devasa online bolluğu içerisinde nispeten eskilerden (2004) olan Lineage 2'yi merak edip deneme fırsatı bulamadıysanız bu haber size geliyor: NCSoft'un yapımını www.lineage2.com/trial/ 14 günlük deneme sürümünü çekerek ücretsiz olarak deneyebilirsiniz. 36 karakter sınıfından birini seçerek başladığınız deneme sürecinin sonunda oyunu almaya karar verirseniz aynı karakterle devam edebiliyorsunuz. Oyunun teknolojisi yaşı dolayısıyla biraz geri de kalsa da anime karakterleri sevenlerin hoşuna gidecektir. Yalnız oyunda Player Killer'lık (PK) serbest olduğundan huzur içinde mob keserken biçilebilirsiniz. Bir de WoW'dan buraya geçecek oyunculara oyun içi cezaları biraz sert gelebilir.



ROMA (YİNE) YÜKSELİYOR

Heatwave Interactive yapımıyla duyurulan ve sonrasında iptal edilen devasa online Gods & Heroes: Rome Rising'in yeniden yapımına başlandığı duyuruldu. 2007'den beri grafiklerinde önemli değişiklikler gözüken oyunun yeniden duyurulmasının God of War 3'e denk gelmedi de manidar olmuş. Bu arada yeni grafiklerin bu kadar şaşalı duyurulması (bak karakter modellemeleri süper artık, atmosfere ekmek banacaksınız vs…) gülümsetiyor. Oldu olacak 3 yıl sonra aynı motorla gelseymiş.

KISA KISA KISA...

• Age of Conan'ın Return of Thoth-Amon 6. yama paketi yayınlandı. Yama eklediği Tier3 raid zindanı ile Thoth Amon ve ganimetlerini, loncalar için yeni binalar, tüccar ve dekorasyon malzemeleri ekliyor. Loncalar seviye atladıkça ve gerekli materyalleri topladıkça şehirlerini geliştirebiliyorlar.

• CCP Games çalışanları şu aralar Eve Online için bir ek paket çalışması içindeler. Eklentinin adı Tyranis. Çıkış için resmi tarih verilmese de tüyolar 21 Haziran'dan önce olduğunu söylüyor.

• Warhammer Online'ın koleksiyoner seti bira kupalarını alanlara oyunda her içtiklerinde 2 saatliğine %15 ek XP, Renown ve Influence verilecekmiş. Yemişim XP'sini kupa çok güzel gözüküyor. Gözüküyor da 100-160 dolar arası fiyatlar da yenilir yutulur cinsten değil. Bu arada Mac kullanıcıları da artık WAR'a katılabilirler.



DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free 2 Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına alıyoruz. Eksik olduğunu düşündüğünüz oyunlar için: yigitcan@oyungezer.com.tr

ADI	TÜRÜ	YAPIMCI	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYEL
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Fantastik	Funcom	Bilinmiyor	🔥🔥🔥
All Points Bulletin	Aksiyon	Realtime Worlds	2010 kışı	🔥🔥🔥🔥
DC Universe Online	Çizgi Roman	SOE	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥🔥
Final Fantasy XIV	Fantastik	Square Enix	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥
Guild Wars 2	Fantastik	ArenaNET	2011	🔥🔥🔥🔥
Mortal Online	Fantastik	Star Vault	2010	🔥🔥🔥🔥🔥
Star Trek Online	Bilim-Kurgu	Cryptic Studios	2010 kışı	🔥🔥🔥
Star Wars: The Old Republic	Bilim-Kurgu	BioWare	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥🔥
The Agency	Aksiyon	SOE	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥
The Secret World	Aksiyon	Funcom	Bilinmiyor	🔥🔥🔥🔥

LORD OF THE RINGS ONLINE SIEGE OF MIRKWOOD

ŞÖYLE BUYURDU TURBINE: FAZLA GENİŞLİK İYİ DEĞİL

-BURÇİN AYGÜN

Orman acılar içinde haykırıyor, sesi daima rüyalarımda, ıssız gecenin sessizliğinde Ayna'mdan görebiliyor, bir zamanlar Yüce Nehir Anduin'in ötesindekinin nasıl olduğunu... Ve artık olmadığını! Bir zamanların Yüce Yeşil Orman'ı, dokunulmamış ve muazzam, Orman Elflerinin ağaçlarında yaşadığı, gururlu diyar. Ama artık Elfler yok! Kadim salonları mahvolmuş, ormanın kendisi bile Kara Lord'un öfkesine dayanamamış. Yüzyıllar boyunca Orman'ın gölgelerinde saklandı, ağaçlar karardı, nehirler çürümüşlüğün kokusuyla akar oldu, bir zamanlar bereketli olan Diyar artık çorak. Ork lejyonlarınca ve daha beter şeylerle kuşatıldı. Ama bu kaderi değiştirme gücü bizdedir. Karanlığa karşı durmalıyız yoksa Sauron'un açlığı büyümeye devam edecek. Artık Yüce Yeşil Orman yok, bizler acı ve kederin hükmettiği yerde çarpışacağız bu dehşetle, Büyük Korku Ormanı, Kuyutorman'da! **-Galadriel**

DEHŞETİN SARMALADIĞI YER

Shadows of Angmar, orijinal metne sadakati, göz alıcı atmosferi ve her daim merak uyandıran görev sistemiyle büyük beğeni toplamış, geçen yıl çıkan ilk genişletme paketi Mines of Moria ile de evreni iyice genişletip yeni hayranlar kazanmıştı. Şimdi sıra daha neşeli(!) bir yere geldi; Büyük Korku Ormanı: Kuyutorman.

Sonbahar aylarında ilk duyurusu yapılan SoM, ilginç bir tercihle bu sefer kutulu değil sadece internet üzerinden indirilebilir olarak satışa çıktı. Pek hoş karşılanmayan bu duyuruya daha da sinir bozan bir haber eşlik ediyordu; sadece tek bir yeni bölge! Gezip dolaşması, görevlerini tamamlaması, sayıca pek bol instance'larını bitirip bazı raid'lere girmeniz için gerekli radiance set'leri toplaması çooook zaman alan MoM'dan sonra Mirkwood (Kuyutorman) çok güdük görünüyordu. Nitekim düzenli oynarsanız bir haftada tüm Mirkwood görevlerini tamamlama şansınız var. Yani o sorunun cevabı evet, bu bir mini-genişleme. Ancak Turbine gelecek olan şikâyetleri önceden tahmin etmiş olmalı ki bütünüyle yeni bir oyun sunma çabasına girişmiş. Yeni arayüz, yeni binek sistemi, karakterinize pek fazla katkısı olmayan 5 seviyelik bir yeni XP koşuşturması, Moria'yla gelen Legendary Item sisteminin baştan sona elden geçmesi ve en mühimi Skirmishes.

ORTA DÜNYA SAVAŞTA

Yepyeni bir oyun içi savaş sistemi olan Skirmishes, gelecek sene çıkacak Miğferdibi'nde olmasını beklediğimiz çok büyük savaşlar için de bir temel niteliğinde. Peki nedir bu yeni sistem?

Şimdilik 12 tane olan Skirmishes, Orta Dünya'nın hangi bölgesinde olursanız olun birkaç saniyede sizi senaryoya uygun bir savaş alanına bırakıveriyor. Bu yeni ve kesinlikle eğlenceli sistem size hem hikâyenin göremediğiniz lakin önemli kısımlarını deneyimleme şansı sunuyor, hem de fazla vaktiniz yoksa arzunuza göre ayarlanarak yirmi ila kırk dakika arasında süren, solo ya da "kardeşlik" olarak katılabildiğiniz bir tecrübe sunuyor. Amacınız genelde dört ayrı dalga olarak gelen düşmanlara karşı direnmek, mevzinizi korumak, yanınızda çarpışanları korumak ve savaş esnasında size meydan okuyan ekstra boss'ları da alaşağı edip fazladan Mark kazanmak. Ve artık bu Mark'larla sizinle beraber savaşan sadık askerinizi geliştirebilirsiniz. Evet! Dostunuz, silah arkadaşınız, askeriniz! Alışılagelmiş pet sisteminin aksine kendine ait bir yapay zekâya sahip ola(maya)n askerinize trainer'lardan yeni savaş taktikleri öğretebilir, isterseniz Morale (HP) ve Power konusunda onu yenilmez yapabilir, isterseniz saçını, sakal ve bıyığını, kısacası kozmetik anlamda her şeyini değiştirebilirsiniz.

ORMANDA 9 HOBBIT GÜCÜNDEYİM

SoM, Mines of Moria hikâyesini tamamına erdiren Book 9'a yer veriyor. Toplamda 16 bölümlük bir quest zincirine sahip olan B9, sizi gizli bir elf-cüce ittifakı ile Kuyutormanı'nın derinliklerine, yanınızda esir bir ork komutanıyla birlikte, Nazgul Komutanı'nın kalesi Dol Guldur'a gitmek üzere yola çıkartıyor. Neyse ki görevler, drama sekansları, hikâyedeki twist'ler, hepsi de Orta Dünya hayranlarının tüylerini diken diken edecek detaylara sahip.

Peki, başlı başına bir ek paket olmamakla suçlanan SoM başka ne gibi yenilikler içeriyor? Öncelikle artık crafting sistemi her zamankinden daha zorlayıcı. Yapılan köklü değişiklikler oyun ekonomisini değiştirdiği gibi, oynayanları hafiften de sinirlendirdi. Çünkü artık bir meslekte tam anlamıyla uzmanlaşmak için daha çok vakit ayırmak, daha dikkatli olmak ve asıl önemlisi şanslı doğmak gerekiyor. Bunun dışında bulduğunuz tarifler artık bir yerine iki item yapma şansını da beraberinde getiriyor. Ek paketten önce inanılmaz değerli olan Birinci Çağ Legendary Item'lar, artık bazı istisnalar dışında çok da işe yarar değil.

Gelelim yenilenen arayüze. Oyunun genişlemesiyle birlikte standart arayüz yetersiz gelmeye başlamış olacak ki, Turbine bu sefer karşımıza yeni ve çok daha kullanışlı bir UI ile çıkıyor. İşin sevindirici yönü ise kendi zevkinize göre bu ara yüzü, istediğiniz gibi değiştirip, kullanabilmeniz. Daha önce arada sırada da olsa sorun çıkartan Quest Guide sistemi ise artık sorunsuzca işleyen, oyun zevkinizi arttıran ve daha kısa sürede daha verimli bir oyun sunar hale gelmiş.

Yenilenen bir diğer oyun içi sistem ise Mount! Artık bineğiniz üzerinde bazı skillerinizi yeni animasyonları eşliğinde kullanabiliyor, questlerinizi





NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Sadece 5 yeni level ile dahi bol eğlence
+ Skirmishes sistemi hem çok başarılı hem de çok şey vaad ediyor
+ LOTRO artık yepyeni bir kulvara girdiğini oyuncusuna hissettiriyor
+ Tolkien severler için pek çok epik an yaşanmayı bekliyor
- Çok daha fazlasını bekleyenler için çok yakında gelecek olan ücretsiz içeriğe rağmen mini-expansion havasında



bineklerinizden inmeden teslim edip, alışverişlerinizi yine bineğiniz üzerinde yapıp, pek çok oyun içi emote'u böyle kullanabiliyorsunuz. Farklı bölgelere geçerken attan inmek gibi can sıkıcı sorunlar da artık tamamen tarihe karışmış, bineğiniz ile neredeyse giremeyeceğiniz hiç bir yer yok. Şayet girmeniz Lore'a aykırı bir bölgeye binekle girmeyi denerseniz, içeri girdiğinizde bineksiz olduğunuzu fark ediyorsunuz. Özellikle LOTRO için önemli bir yer teşkil eden rol yapmayı severler yeni binek sistemi bunun gibi hoş yenilikleri de beraberinde getirmiş. İşin daha heyecan uyandıran yönü ise, Volume 3 ile gelecek ay açılışını yapıp, Yüzük Kardeşliği'ni Lorien'den yolcu etmemizi sağlayacak ve bizleri yavaştan Rohan topraklarına sokacak olan güncellemeler (ya da gelmesi delice beklenen Riders of Rohan ek paketi) Rohan Süvarileri'nden beklenen şekilde Mount üzerinde savaş sistemini de getirecek. En azından LOTRO'nun sadık oyuncu kitlesinin beklediği ve yapımcıların da sürekli çekingen tavırlar ile, neden olmasın, ama şimdilik yorum yok diye geçiştirdiği söylentiler, beklentiler silsilesi bu yönde gidiyor.

KARANLIK MIRKWOOD, DEHŞETLİ MIRKWOOD

LOTRO hayranlarının en büyük övünç kaynaklarından biri ekibin her bölgede, en ufak detaylara dahi dikkat etmesi (Moria'nın girişindeki merdivenlerin 200 adet basamaktan oluşması gibi), atmosfer ve derinlik konusunda kaynak aldıkları kitaplara ihanet etmemeleri. Aynı şey Kuyutorman için de geçerli. Özellikle Hobbit'te bolca adı geçen (gerçi oyunda kuzey değil güney Mirkwood'dayız) Kuyutorman tüm 'ölülüğü' ile sanal ortama aktarılmış. Koca bir seneyi yerin altında cücelerle geçirdikten sonra, bütün dehşetine rağmen Kuyutorman oyuncuya bir nefes alma arası veriyor. En azından kafanızı kaldırdığınızda cücelerce oyulmuş taş blokları değil, karanlık ve kasvetli de olsa, Nazgul'lerin Fel Beast'leri de uçuşsa... göğü görebiliyorsunuz. Zifiri karanlık demişken, gündüz saatlerinde bile içinizi karartıp, sizi ürkütmeyi bilen bu ölü topraklar, gece olduğunda korkmayı sevenleri sonuna kadar tatmin edecek bir hale bürünüyor. Kurtların ve wargların uluduğu, bulunduğunuz bölgeye göre burnunuzun ötesini bile zor görebildiğiniz, her an karşınıza ne tip bir varlığın çıkacağından emin olamadığınız bir korku labirenti! Drownholt'da çürümüş bataklıkların ışıklarına kapılan cücelerin kaybolmaları, Scuttledells'de Shelob'un yavrularının sizi yemek olarak her bir köşeden gizlice izlemeleri, Yüzük Kardeşliği'ni takip eden ama Lorien sınırlarına giremeyen Gollum'un Kuyutorman'da karşınıza çıkması yada Necromancer'ın Sauron'un ta kendisi olduğunun ortaya çıktığını anlatan ve Gandalf'ı bir hayal olarak gördüğünüz Book 9 quest'i gibi pek çok görev, detay ve hikaye sizi bu cehennemin, kederin içine çekmek için büyük bir incelikle hazırlanmış. Özellikle Necromancer'ın gelişinden sonra koca bir köyün aklını kaçırıp, birbirini katlettiği, bunun örtbas edilmeye çalışılması ve bu günahın laneti ile sonsuza dek oraya mahkum olan köylülerin hikayeleri, paketin belki de neredeyse en rahatsız edici bölümlerinden biri. İşin sevindirici yönüyse, 9 ayrı alandan oluşan bu ormanın her bir köşesi geçmişe dayanan birbirinden sevimsiz öykülerle kaynıyor ve hepsi de bir kişiye bağlanıyor: Sauron!

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ
+ Güçlenen, eksikleri olsa da oyuncusunu mutlu eden Legendery Item sistemi
+ Boyama ve kozmetik item seçeneği – Silahlardaki hız ibaresi artık yok

GÖREV SİSTEMİ
+ Ana paketteki hikaye temelli görev sistemi geri dönmüş
+ Şu kadar şundan topla görevleri haricinde çok sürükleyici ve bütünlük içeriyor
+ Şimdiye dek yapılan en epik ve trajik book'lardan biri – PvP cephesinde halen yeni birşey yok

DÖVÜŞ SİSTEMİ
+ Baştan sona elden geçirilerek çok daha dinamik bir sistem gelmiş
+ Yeni Sistem sayesinde skill'lerde yaşanan interrupt sorunu artık yok

SINIF SİSTEMİ
+ Yeni paketle birlikte gelen yeni bir class yok, açıkçası şu an gerekte yok
– Sınıflar arası denge sorunları her zamanki gibi yerli yerinde



MIRKWOOD'DAN ÇIKARKEN

Açıkçası hem duyurulmasıyla hem de oyuna başlangıç süreciyle birlikte neredeyse tüm oyuncularda aynı önyargı vardı. Ödediğimiz şeyin karşılığı bu değil. Dürüst olmak gerekirse bir önceki expansion ile karşılaştıracak olursak bu söylenen çok doğru. Sadece tek bir yeni bölge, 5 yeni level, sadece 2 yeni skill, tek bir book derken tüketilecek olan içerik gerçekten göze az geliyor. Ancak hem yüzlerce yeni ve çok başarılı quest, Lone Lands bölgesi ve Volume 1 Book 2'nin tamamen elden geçirilmesi, yine baştan sona değişen Combat sistemi (ki çok daha akıcı artık), hem tasarım harikası yeni instance'lar, yeni mount düzeni, küçük bir ekstra ödeyenler için yeni bir mount ve karakterler arası item transferi sağlayan Shared Storage, oyunun geleceği için çok şey vaad eden Skirmishes, hem de gelecek ay gelmesi beklenen yeni ücretsiz güncelleme ile hikayede yeni bir sayfa açacak olan Volume 3 ve yine MMO dünyasında bir ilk olarak DirectX 11'e gelecek olan destek bizlere biraz daha sabır diyor. Turbine ise sürekli aynı şeyi söylüyor, 2010'da LOTRO için çok büyük şeyler olacak, bekleyin.
Evet belki beklentiler daha yüksekti ancak SoM bizlere kaliteli içeriğiyle yaramaz bir çocuk gibi sırnaşıyor. Öte yandan da bu pakete dahil olacak olan ve henüz gelmemiş büyük ebattaki güncellemelerin yüzü suyu hürmetine, evet Turbine, Tolkien severleri yine sevinirdi diyebiliyoruz.



> **Tür:** DVD > **Yapım:** Turbine > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 2GHZ / AMD Athlon XP 1800+ / 128MB Ekran Kartı / 1GB RAM / 13GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium 4 3GHZ+ / AMD Athlon XP 3GHz+ / 512MB GeForce 7800 GT + / 2GB RAM / 13GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://www.lotro-europe.com

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★☆
GRAFİK	★★★★★
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★★

Orta Dünya savaşta ve her bir adımınızda size bunu hissettiriyor. Yeni Çağ'a hoş geldiniz!

8,7

Solo — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

NE BU KARDEŞİM? NE BU?! ZATEN ÜÇ KURUŞLUK İÇ HUZURUMUZ VARDI, ONA DA GÖZ DİKMİŞ GİBİ AYNI AYDA HEAVY RAIN, SILENT HILL VE BIOSHOCK 2 SALINIR MI ADAMIN ÜSTÜNE?! RUHUMUZ KARARDI, DEPRESYONA GİRDİK BİR AYDA YAHU!

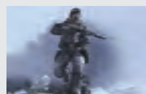
FPS *(First Person Shooter)*



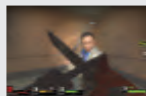
Yeni

BIOSHOCK 2
PC, PS3, 360

Rapture'dan ardımıza bakmadan kaçmıştık 2,5 yıl önce, ama geri dönmek için de sabırsızlanıyorduk. Büyük Baba'lar, Küçük Kardeş'leri bıraktığımız gibi bulacağımızı sanıyorduk... Ama bambaşka bir deliliğin pençesinde bulduk kendimizi bu sefer, bizzat kendimiz bir Big Daddy olduk. Artık çok daha zordu Little Sister'ları üç beş damla fazla Adam için öldürmek...
Bioshock 2 bu ay kalabalıklaşan "gözyaşı döken" oyunlar kontenjanından giriş yapıyor.



Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS3, 360
Modern Warfare 2 öyle güzel bir oyun ki, daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.

Borderlands
PC, PS3, 360
Kendine has çizgifilmsi grafikleriyle ve 4 kişilik co-op çok oyunculu moduyla daha uzun süre kendinden söz ettireceğe benziyor Borderlands.

Halo 3 ODST
Wii
ODST Halo 3'ün etinden sütünden faydalanan bir oyun olacak diye beklerken, oldukça kaliteli ve kendi ayakları üstünde durabilen bir oyun çıktı karşımıza.

Metroid Prime Trilogy
Wii
Klasik üç oyun bir arada! Toplam 60 saatten fazla aksiyon ve kafa kırdıran bulmaca içeren, Wii sahiplerinin mutlaka sahip olması gereken bir paket TPT.

Klasik

Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.

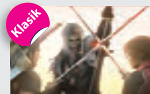
RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



Yeni

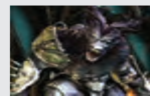
MOUNT AND BLADE WARBAND
PC

YEEEEESSSSS! IN YOUR FACE, OTHER COUNTRIES!... İngilizcemin kusuruna bakmayın, Tekmili Birden'in en üst sırasında gün gelecek de bir Türk yapımı oyunu göreceğimizi hayalimizde görsek inanmazdık. Ama şimdi gerçek oldu! Ankara'lı ekip Taleworlds'ün tüm dünyada 200.000'den fazla satan şaheseri Mount & Blade'in birçok özellikle genişletilmiş, en önemlisi de multiplayer modları olan yeni oyunu Warband, her türlü övgüleri hakediyor!



Klasik

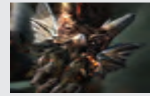
Final Fantasy VII: Crisis Core
PSP
Final Fantasy 13 siz bu satırları okurken çıkmış olacak. Onu beklerken en iyi FF olan 7'nin ön hikayesini anlatan bu güzel PSP oyununa geri dönün istedik.



Dragon Age Origins
PC, PS3, 360
Kendini kaybedercesine tekrar, tekrar ve tekrar oynayanlarımız var DAO'yu. Olum, o kadar güzel oyun çıktı, bıraksanıza? Yok, illa ve sürekli Dragon Age oynuyorlar. Vardır bir hikmeti



Torchlight
PC
Yeni yetme firmadan bu kadar güzel bir taklit çıkması... Utanmasa Diablo 3'ü beklememize gerek bırakmayacakmış. Şimdiye kadar oynamadıysanız çok şey kaçıranzi.



Demon's Souls
PS3
Demon's Souls'u aranızda oynayan 3 kişiye sorduk: "Bundan daha zor bir oyun oynadınız mı daha önce" diye... Ama çoktan ölmüşlerdi.



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
2009'un en iyi rol yapma oyunu PlayStation 2'ye çıkmıştı. Bit pazarına nur yağdı. Anime seviyor olun veya olmayın, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



Klasik

Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

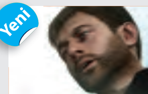
AKSİYON



Yeni

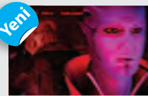
VVVVVV
PC

Hahhaaa! Torpilimi kullanarak (yukarılarda yakinim var da) bu ayki en feci tavsiye edilesi aksiyon oyunu kontenjanına, derginin sayfaları arasında kaynama ihtimali çok yüksek olan VVVVVV'i sokuyorum. C64 grafikleri ve müziklerine sahip gibi görünmesi sizi şaşırtmasın, öyle çünkü... Ve tek bir oyun mekaniği üzerine kurulu (yerçekimi yukarı veya aşağı çekebiliyor sizi). Ama bu basitlik yumağı içinde öyle müthiş bir oyun yapmış ki, Terry Cavanagh, ayakta alkışlıyoruz kendisini!



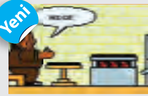
Yeni

Heavy Rain
PS3
Bu ay derginin her yerinden Heavy Rain fışkırıyor... Ama bunun haklı bir sebebi var, eşi benzeri olmayan bir interaktif deneyim sunuyor oynayanlara. PS3 sahipleri kaçırmayın deriz.



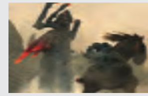
Yeni

Mass Effect 2
PC, 360
İlk oyunda fazlasıyla gevşek olan RYO öğelerini geride bırakarak çok iyi etmiş Bioware. Mass Effect 2, bazı açılardan Heavy Rain'i bile aşan sinematik bir deneyim sunuyor.



Yeni

No More Heroes 2
Wii
Gerçek bir deli görmek istiyor musunuz? No More Heroes'un yapımcısı Suda51'i Google'layın o zaman... O zaman bu oyunun neden bu kadar manyak olduğunu anlarsınız.



Darksiders: Wrath of War
PS3, 360
Darksiders sadece God of War'dan değil, Zelda ve Portal'dan da "esin kaynağı" alarak, değişik bir arajman olmayı başarmış. Aksiyon sevenlerin kaçırmaması gerek.



New Super Mario Bros Wii
Wii
4 kişilik oynanışı, muhteşem platform öğeleri, 20 yıllık bir karakter olmasına rağmen hâlâ yeni fikirler bulunmasıyla, bu yılın en iyi oyunlarından birisi NSMBW.



GTA 4: Episodes From Liberty City
360
Daha önce çıkan Lost and Damned DLC'sini, yeni çıkan Ballad of Gay Tony DLC'sini tek bir pakette toplayan Episodes, GTA 4'e doyamamış olanlara özlediklerini fazlasıyla veriyor.

BİZİ EN ÇOK DUYGULANDIRAN 5 OYUN

1. **SANITARIUM**
   Hayaletli bölümde ağlamayan taş yüreklidir.
2. **DARK EARTH**
   Adım adım insanlığımızı kaybediğimizi bir türlü unutamayız.
3. **ANOTHER WORLD**
   O yapayanlızlıkta tek dostumuzu kaybetmek...
4. **HEAVY RAIN**
   Birçok sahnesi bizi bizden aldı.
5. **VAMPIRE THE MASQUERADE: THE REDEMPTION**
   "The damnation with you is the greatest salvation for me"

KAYNAK ALINDIĞI ESERİN İÇİNE EDEN 5 OYUN

1. **STAR WARS: FORCE UNLEASHED - THE ULTIMATE SHIT PACK**
   Starkiller he mi?
2. **MATRIX: PATH OF NEO**
   Üç filmi birden işleyip de hiçbir şey elde edememek.
3. **LOST: VIA DOMUS**
   Şaka gibi bir oyundu.
4. **PIRATES OF THE CARIBBEAN**
   Çok ama çok daha iyi bir oyun olmalıydı.
5. **DANTE'S INFERNO**
   Lütfen zamansız klasikleri kitap olarak bırakalım.

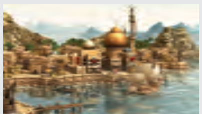
OYUN YAPIMINDA EN ÇOK KULLANILAN 5 KÖYLÜ KURNAZLIĞI

1. **OYUNUN YARISINDAN SONRA AYNI BÖLÜMLERI İKİNCİ BİR KARAKTERLE OYNATMAK.**
2. **HER AKSİYON OYUNDA KUTU VEYA KONTEYNER'DAN OLUŞAN BİR BÖLÜM OLMASI.**
3. **İKİ YARATIK MODELLEYİP, İSİM VE RENKLERİNİ DEĞİŞTİRİP BİR DÜZİNE YARATIK ELDE ETMEK.**
4. **OYUNUN BELİRLEDİĞİ ALANIN DIŞINA ÇIKAN OYUNCUYU GİZEMLİ BİR ŞEKİLDE GAME OVER EKRANIYLA KARŞILAŞTIRMAK.**
5. **BİR OYUNU 6 KERE BİTİRİNCE ÖDÜL OLARAK AÇILACAK YENİ KARAKTERLE TEKRAR OYNATMAK**

STRATEJİ



Napoleon Total War
PC
Bir ek görev paketiymiş gibi görünse de, Napolyonik döneme ilgi duyan strateji oyuncularının kaçırmak istemeyecekleri detaylara sahip Napoleon.



Anno 1404
PC, Wii
Geçen yılın en hakkı yenmiş oyunu Anno 1404. O kadar güzel bir şehir kurma/strateji oyununun popüler oyunların arasında dikkatten kaçması pek üzücü...



Hearts of Iron 3
PC
Stratejisini sütsüz ve şekersiz sevenlere, derin mi derin bir 2. Dünya Savaşı stratejisi... Türkiye'yi 2. Dünya Savaşı'ndan kazançlı çıkartabilecek misiniz?

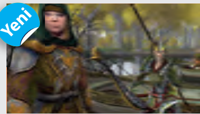


Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...

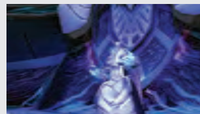


Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyorlar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.

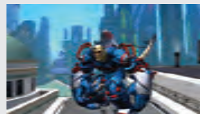
DVO *(Devasa Online)*



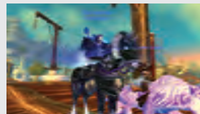
LOTRO: Siege of Mirkwood
PC
LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.



Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş. Bu arada oyundaki 2. guild'imizi kurmak üzereyiz, bekleriz.



Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.

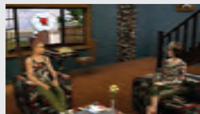


Eve Online: Dominion
PC
Kazık olmanın ötesinde, gerçekten bir meslek gibi görmeniz gereken Eve Online'ın 12. bedava eklentisi olan Dominion'la kendinizi iyice kaybedebilirsiniz.

SİMULASYON



ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



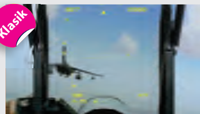
The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.

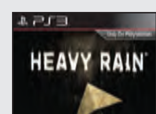


Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Lock On
PC
Ne zamandır şöyle sağlam bir modern savaş simulasyonu gelmiyor, biz de eski defterleri karıştıralım bakalım. Lock-On'un sayfasına geri dönmeye ne dersiniz?

AYIN ALTIN OYUNLARI



Heavy Rain

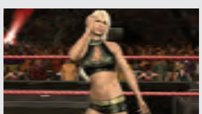


Mount & Blade Warband

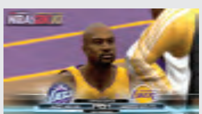


Silent Hill: Shattered Memories

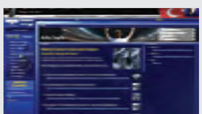
SPOR



WWE RAW vs Smackdown 2010
PS3, 360, Wii
Yeni hikâye moduyla birlikte daha bir dolu hale gelen Raw vs Smackdown, uzun yıllardır çaktırmadan FIFA ve PES'le birlikte yılın yenilenen spor oyunu olmayı başarıyor.



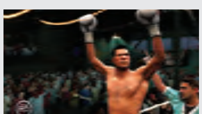
NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.



Championship Manager 2010
Wii
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!

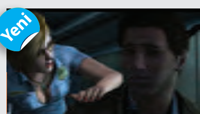


FIFA 10
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
FIFA'nın üç yıl üstüste kendini bu kadar geliştir-mesi Konami'yi geriyor olmalı... Ama keşke PC versiyonuna üvey evlat muamelesi yapmasa EA.

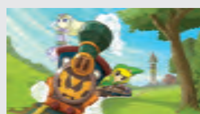


Fight Night Round 4
PS3, 360
Boks söz konusu olduğunda Fight Night Round serisine kafa tutabilecek bir oyun hala yok. Bu bize ilginç geliyor, halbuki bir boks oyunu yapmak ne kadar zor olabilir ki? (!)

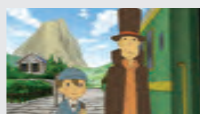
MACERA



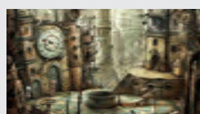
Silent Hill: Shattered Memories
Wii, PS2, PSP
Bu oyunu Wii haricinde bir sistemde oynamayın! Aynı hissi duyamazsınız! WiiMote'tan telefon konuşması yapamaz, kafanızı sallayamazsınız...



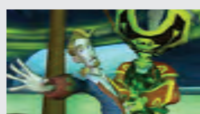
Legend of Zelda: Spirit Tracks
DS
Bir önceki DS Zelda oyunuyla büyük benzerlikler taşısa da, yeni bir Zelda oyunu işte! Taştan olsa oynanır illa ki, DS alınır onun için.



Professor Layton: Diabolical Box
DS
150'den fazla bulmacası ve adventure tarzı oynanışıyla kaçırılmaması gereken bir oyun.



Machinarium
PC
Samorost serisinin yapımcısı olan Çek menşeili bir yapımcıdan, kelimelere gerek duymayan bir adventure oyunu... Harikulade!

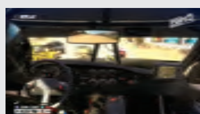


Tales of Monkey Island
PC, Wii
TellTale Games olmasa adventure severler öksüz kalacak... Bu kez de Monkey Island'a yepyeni, beş bölümlük bir seri hazırlamış haytalar. Ne de güzel etmişler.

YARIŞ



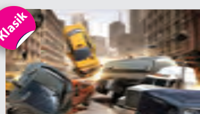
Forza Motorsport 3
360
Yarış oyunu sevenler neye saldıracağını şaşırdı! Ama bu ay piyasaya çıkan Forza 3, daha gerçekçi oyunları sevenler için daha iyisi olmayan bir oyun!



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).



Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Çok şükür Allah'ıma, Modern Warfare 2 sayesinde bolluk bereket dolu bir dönem yaşıyoruz. Normalde bu aylarda oyunsuzluktan kururduk, ama Modern Warfare'den kaçışan oyunlar yılın ilk üç ayına doluştu resmen!

MART '10	
Assassin's Creed 2	PC
Battlefield: Bad Company 2	PC, PS3, 360
Clash of the Titans	PS3, 360
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	PC
Dragon Age: Origins - Awakening	PC, PS3, 360
Final Fantasy XIII	PS3, 360
God of War III	PS3
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	PC, PS3
Just Cause 2	PC, PS3, 360
M.U.D. TV	PC
Metro 2033: The Last Refuge	PC, 360
Red Steel 2	Wii
Silent Hunter 5	PC
Supreme Commander 2	PC, 360
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	PC
Warhammer 40.000: Dawn of War II - Chaos Rising	PC
White Knight Chronicles	PS3
Wings of Prey	PC

NİSAN'10	
2010 FIFA World Cup South Africa	PS3, 360, Wii, PSP
Blur	PC, PS3, 360
Darkness Within 2: The Dark Lineage	PC
Red Dead Redemption	PS3, 360
Super Street Fighter IV	PS3, 360
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	PC, 360, DS
WarioWare: Do it Yourself	DS

MAYIS'10	
3D Dot Game Heroes	PS3
Alan Wake	360
Alpha Protocol	PC, 360
Brink	PC, PS3, 360
Iron Man 2	PS3, 360, Wii, PSP, DS
LEGO Harry Potter: Years 1-4	PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS
Lost Planet 2	PS3, 360
Mafia II	PC, PS3, 360
Prince of Persia: The Forgotten Sands	PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS
Split/Second	PC, PS3, 360

Mass Effect 2

YAN GÖREVLER



'Artık size oyun yok!'

Oyun firmaları şöyle bir araya gelip karar alsalar, "sevgili oyuncular, gelecek altı ay boyunca piyasaya hiçbir yeni oyun sürmeyeceğiz" deseler, ne yapardınız? Son zamanlarda çıkan oyunlara yetişemediğiniz olmadı mı hiç, keşke daha çok zamanım olsaydı da şunu da oynayabilseydim dediğiniz? Geri kalmamak adına aceleyle oynadığınız bazı oyunların keyfini, yavaş yavaş oynayarak uzatmak istemez miydiniz? Zamanında oynamadığınız, çok merak ettiğiniz ama elinizin bir türlü gitmediği oyunlarla tanışmak için iyi bir fırsat olmaz mıydı? Üzülür müydünüz, yoksa sevinir miydiniz?

Ben kesinlikle sevinirdim diye düşünüyorum. Eski oyunlara mümkün olduğunca zaman ayırmaya çalışan biriyim aslında. Aklıma eser kalkar Day of the Tentacle oynarım, aklıma eser gider Abe's Oddysey'de birkaç bölüm geçerim. Ama bir yandan da tekrar oynamak istediğim bir sürü eski oyun olmasına rağmen (Commodore 64 ve Amiga oyunları da dahil), oynayacak vakit bulamadığım için üzülürüm. Ha derseniz ki yeni oyun çıkmazsa dergide ne yazacaksınız diye. Valla bir Gabriel Knight incelemesi hiç de fena gitmezdi, Planescape çözüm yazısı yazar, Descent Freespace'te görev tasarlamanın inceliklerinden bahsederdik. Hep birlikte geçmişe çok sağlam bir yolculuk yapar, arada kaçırdığımız cevherleri geç de olsa yakalama imkanı bulurduk. Fena mı olurdu? :)

Eser Güven

Mass Effect 2 oynarken zaten hikaye sizi yapmanız gereken tüm ana görevlerde dolaştırıyor (çok üşengeç olup sadakat görevlerinden bazılarını es geçmediğiniz sürece, ama bunu niye yapasınız ki). Ancak aramızdaki 'her şeyi görmeliyim' diye düşünenler oyundaki hiçbir görevi kaçırmamak isteyecektir. Ben bütün görevlerin tamamen bittiğinden emin olmadan IFF Reaper görevine çıkmadım mesela, öyle olunca insanın için daha rahat ediyor çünkü (hemen bir parantez daha açalım. Bazı yan görevleri, özellikle de geçen sayıda bahsettiğimiz N7 görevlerini oyunu bitirdikten sonra da yapabilirsiniz). Bu sayfalarda oyundaki yan görevlerin listesini bulacaksınız, bazı görevleri zamanında almadığınız taktirde bir daha almanızın mümkün olmayacağını hatırlatayım.

Normandy

Serrice Ice Brandy

Ödül: 40 XP, +1 medi-jel kapasitesi

Normandy'de ilk yapacağınız işlerden biri etrafta dolaşıp mürettebatınızla konuşmak olmalı aslında. Eğer ilk başta bunu es geçtiyseniz şimdi onları tanımaya başlamanın tam zamanı. Dr. Chakwas'ı Crew Quarters'ın Medical kısmında bulacaksınız. Onunla konuşup bir şeye ihtiyacı olup olmadığını sorduğunuzda sizden Serrice Ice Brandy isminde bir içki isteyecek.

Bu brendiyi almak için Citadel veya Omega'ya gidebilirsiniz. Citadel'deki Dark Star Lounge, Omega'da ise Afterlife'tan brendiyi satın alabilirsiniz. Normandy'e geri döndüğünüzde Chakwas'ın birlikte içme teklifini kabul edin, azıcık sarhoşluğun kimseye bir zararı olmaz.

FBA Couplings

Ödül: 40 XP

En alt kat olan Engineering kısmında Donnelly ve Daniels ile tanışacaksınız. Sizden ricaları işlerini kolaylaştırmayı sağlayacak FBA Couplings bulmanız.

Omega'ya giderek Kenn's Salvage dükkanına uğrayın. Kenn'den başka bir yan görev daha alabilirsiniz ama ona daha sonra değineceğiz.





Bizim için şu an önemli olan sattığı mallar arasında bulunan FBA Couplings.

Parçayı mühendislerinize götürünce pek mutlu olacaklar, hatta sizi yakın görüp kart oynamaya bile davet edecekler. Bu kart oyununu kabul edin (acemi olduğunuzu söyleyip Paragon, patronun siz olduğunuzu ima ederek Renegade puanı da kazanabilirsiniz), kart oyunundan da kredi kazanacaksınız.

Special Ingredients

Ödül: 40 XP
Crew Quarters'ın tam ortasında Mess Sergeant Gardner bulunuyor, kendisi geminin temizlik, yemek falan gibi işlerinden sorumlu. Derdi mürettebata kaliteli yemek yedirememek, güzel şeyler pişirmesi için özel malzemelere ihtiyacı varmış.

Citadel'e gidin ve Zakera Cafe'ye uğrayın. Kafedeki bilgisayar terminalini kullanarak aradığınız özel malzemeleri satın alın (500 krediye mal olacaklar). Malzemeleri Gardner'a geri götürerek mürettebatınızın iyi beslenmesine katkıda bulunmuş olacaksınız (ki zaten her fırsatta yemeklerin güzelliğinden bahsedecekler).

Omega

Struggling Quarian

Ödül: 40 XP
FBA Couplings görevi için Kenn's Salvage dükkanına uğramışken zavallı Quarian'a da yardım edelim. Kenn'in sorunu diğer dükkan olan Harrot's Emporium'un Kenn'i fiyatlarını yüksek tutmaya zorlaması (böylece herkes ucuz olandan satın alsın mantığı). Eğer isterseniz Kenn'e kredi vererek Omega'dan ayrılabilmesini sağlayabilirsiniz, ne de olsa para kazanmak istemesinin tek sebebi bu. Ama gururunu incitmeyeyim çocuğun diyorsanız, Harrot's Emporium'a uğrayıverin.

Harrot ile durumu konuşurken Paragon veya Renegade seçimi yapabilirsiniz, her ikisinde de Harrot artistlik yapmayı kesecek ve Kenn'in fiyatlarını indirmesini kabul edecektir. Bu güzel haberi vermek için Kenn'in yanına dönün, böylece dükkanından indirim de kazanacaksınız. Yağmalayıverin sattığı her şeyi.

Batarian Bartender

Ödül: 40 XP
Afterlife'ın alt katına inin ve batarian barmenden içki isteyin. İçkinizi içtikten sonra kendinizden geçecek, sonra da Kenn's Salvage yakınlarında uyanacaksınız. Yanınızda duran Henner'in anlattığına göre bu batarian insanlardan nefret ediyor, dolayısıyla kendisinden içki isteyen insanları zehirleyip kendince intikam alıyor. E hayatta kalmayı başarmış tek kişi olarak duruma müdahale etmek de size kalıyor.

Forvan ile yüzleştiğinizde sizi tanımadığını söyleyecek ve içki ikram edecek (pes etmiyor yani). Yine Paragon veya Renegade seçeneklerini kullanabilirsiniz. Paragon yolunu seçtiğinizde Forvan'ın müşterilerini zehirlediğini herkese duyuruyorsunuz, sonra da yanınızdaki Turian silahına davranan Forvan'ın işini bitiriyor. Elinizi kana bulamamış oluyorsunuz yani. Yeni barmen bundan sonra içkilerinizi bedavaya veriyor, onu da hatırlatayım.

Missing Asistant

Ödül: 40 XP
Professor dosyası için Dr. Mordin Solus'u ekibinize katmak üzere Omega'daki Quarantine Zone bölgesine gidiyorsunuz. Mordin ile konuştuğunuzda size asistanı Daniel'in kayıp olduğunu söyleyecek, bulmasına yardımcı olmayı teklif edin.

Şimdi klinikten ayrıldığınızda Blood Pack askerleri ile çatışmaya gireceksiniz. İşlerini bitirdiğinizde yolu takip edin, her iki yanında kapı bulunan bir odaya ulaşacaksınız. Sağdaki kapı ana görev için izlemeniz gereken kapı, soldaki kapı ise Daniel'in içinde bulunduğu odaya açılıyor. Burada Daniel'in batarianlar tarafından rehine alındığını göreceksiniz. Burada iş sizin arabuluculuk (veya kandökücülük) yeteneğinize kalmış, cici Shephard olarak Daniel'i silahınıza davranmadan kurtarabilirsiniz.

The Patriarch

Ödül: 40 XP, N7 görevi hakkında bilgi
Bu yan görevi Archangel veya Professor görevlerini tamamladıktan sonra alabileceksiniz. Omega'ya dönün ve Aria'nın korumalarından Grizz ile konuşun. Ondan Patriarch isimdeki kroganın başının dertte olduğunu, ancak Aria'nın kişisel sebeplerden ötürü onu korumak için kendi adamlarını kullanmak istemediğini öğreneceksiniz. Bir nevi el altından alınan koruma görevi diyebiliriz.

Patriarch'ı Afterlife'ın alt katındaki odalardan birinde bulacaksınız. Onunla olan konuşmanızdan Aria ile geçmişini daha yakından öğreniyorsunuz. İsterseniz ona ayrılmasını ya da suikastçileri öldüreceğinizi söyleyebilirsiniz. Ben öldürme yolunu tercih ettim. Afterlife'ın giriş koridoruna döndüğünüzde Patriarch'ı öldürmek üzere yollanan grup ile karşılaşacaksınız. Gerekli temizliği yaptıktan sonra Aria ile konuştuğunuzda Patriarch'ın bu güç gösterisinden pek de hoşlanmadığını göreceksiniz. Eğer Patriarch'ın ayrılmasını sağlarsanız Aria daha mutlu oluyor, ama sonuçta iki şekilde de elinize somut olarak geçen bir şey yok.

Deliver Datapad

Ödül: 40 XP, N7 görevi hakkında bilgi
Archangel görevinin üzerindeyken, Eclipse askerlerinden Jaroth ile konuştuğunuz yerde bulunan masanın üzerinde bir datapad bulunuyor. Bunu aldığınızda bu yan görevi başlatmış olacaksınız, amacınız bu datapad ile ilgilenebilecek birini bulmak. Üzerindeki bilgiler Aria ile ilgili. Archangel görevini tamamladıktan sonra Afterlife'a dönün ve Aria ile konuşun. Size teşekkürlerinin ardından henüz incelenmemiş bir gezegen ile ilgili bilgi verecek. Bu bilgiyi de kabul edin ki yeni bir N7 görevi (Eclipse Smuggling Depot) açılsın.

Packages for Ish

Ödül: 40 XP, 3375 kredi
Archangel veya Professor görevlerinden sonra alabileceğiniz bu görev için Omega'ya dönmelisiniz. Normandy ile Afterlife arasında koşturken apartmanların girişinin yanında duran Ish isimli salarian dikkatinizi çekecek (eğer yanınızda Miranda varsa birbirlerini tanıdığını göreceksiniz). Sizden istediği onun için iki tane paket getirmeniz.





Paketlerden ilki Illium gezegeninde. Illium'a vardığınızda haritanın kuzeydoğu köşesindeki bara gidin ve koltukta duran datapad'i alın. İsterseniz bunu Omega'ya götürerek ilk kısmı tamamlayabilirsiniz, ama hazır yola çıkmışken önce ikinci paketi almaya gidelim.

İkinci paket Citadel'de bulunuyor. Citadel'e indiğinizde haritanın sol tarafındaki Sardonis Applications'a gidin ve dükkanın dışındaki kutulara bakın. Bunlardan birinin üzerinde aradığınız datapad bulunuyor.

Şimdi aslında bu görev pek de iyi bir görev değil çünkü aslında kötü birine hizmet etmiş oluyorsunuz. Görevi tamamladıktan sonra Ish ile olan konuşmanızda seçeceğiniz seçenekler Renegade puanına etki edecek (onu uyarabilir veya tehdit edebilirsiniz).

Illium

The Observer

Ödül: 80 XP, 2000 kredi

Size bu görevi (ve takipçisini) eski dostunuz Liara T'Soni veriyor. Yalnız baştan uyarayım, bu görevlerde yapacağınız işler pek de iyi birinin yapacağı işler değil, yani Renegade puanı kazanmaya hazır olun.

Bu görevde amacınız Illium'da bulunan çeşitli terminalleri kırmak, bunu yaptığınızda yakınlardaki başka bir terminalden ihtiyacınız olan bilgiyi çekebileceksiniz. Kırmanız gereken üç tane terminal var, bunlardan ikisi silah satıcısının yakınında, diğer ise nakliye bölgesinin hemen yanında. Terminali kırdığınız zaman bilgiyi alacağınız diğer terminali bulmak için belli bir süreniz olacak (ekranınızda geri sayım çıkıyor), ayrıca göreceğiniz mesafe göstergesi de size terminale yaklaşıp yaklaşmadığınızı gösteriyor. İkinci terminalleri bulmak hiç de zor değil yani. Tüm terminallerden bilgileri topladığınızda Liara'ya dönebilirsiniz.

Bilgilerin ardından Liara sizden Observer'ın kimliğini ortaya çıkarmanızı isteyecek. Bunun için kırmanız gereken beş bilgisayar terminali var, bu terminallerdeki bilgiler sayesinde çeşitli ırkların birbirleriyle olan ilişkileri hakkında bilgiler alacak ve Observer'ın hangi ırktan olduğunu bulmaya çalışacaksınız. Terminallerden biri Eternity Bar'da, biri Liara'nın merdivenlerinin hemen altında, ikisi alışveriş standının sağında ve solunda, biri de bu katın girişinin hemen yanında.

Beş terminali de kırdıktan sonra Liara'nın yanına dönecek ve şüphelinin ırkı hakkında bilgi vereceksiniz. Eğer mesajlardan doğru ırkı çıkaramadıysanız, ya da Renegade puanı kazanmak istiyorsanız seçenekler arasından herhangi bir ırkı seçebilirsiniz. Ama aslında doğru cevap aradığımız kişinin bir kadın olduğu, bu bilgiyi Liara'ya verdiğiniz anda aradığı kişinin asistanı olduğunu anlayacak.

Indentured Service

Ödül: 40 XP, 2000 kredi

Eternity Bar'a girdiğinizde bir asari ve quarian ile karşılaşacaksınız. İşin içinde köle ticareti var aslında ama bu bir nevi gönüllü kölelik. Amacınız quariana bir şekilde yardım etmek.

Barın diğer tarafında duran Synthetic Insights Rep'in yanına gidin ve Paragon yeteneğinizi kullanarak quarianla anlaşma imzalamasını sağlayın. İlk başta buna yanaşmasa da, quarianı serbest bırakarak firmasının itibar kazanacağını söylediğinizde aslında bir taşla iki kuş (ya da iki Paragon) vurmuş olacaksınız. Rep ile hiç uğraşmayayım diyorsanız asariyi tehdit ederek de quarianı serbest bıraktırabilirsiniz ama bu pek de tercih edilmesini önerdiğim bir yöntem değil.

Medical Scans

Ödül: 40 XP

Haritanın güneybatısındaki Tracking Office'in yanından geçerken kolonistlerden biri sizi tanıyacak. Zamanında Feros'u kurtardığınızda ordaymış, her ne kadar size minnettar olsalar da şimdi de hastalıkla uğraşıyorlarmış. Illium'daki tedavinin yan maddesi olan testlerle ilgili şikayetlerini dinledikten sonra olaya ağırlığınızı koymak için hemen yakındaki Baria



Frontiers'e doğru gidin ve Erinya ismindeki asari ile konuşun.

Onunla konuşurken Paragon ve Renegade seçenekleri karşınıza çıkacak. Paragon yolunu seçip işi duygusallığa vurabilirsiniz, gözyaşlarına boğulan Erinya kolonistlerin anlaşmalarını değiştirmeyi kabul edecektir. Tabi isterseniz gerçek bir Renegade yolunu seçip kolonistlere yardım da etmeyebilirsiniz, yüzünüzde yeni bir yara fena durmayabilir.

Blue Rose of Illium

Ödül: 40 XP, indirim
Şimdiki hedefiniz Memories of Illium'un olduğu yer. Burada parmaklıklara yaslanmış halde duran isimsiz bir asari göreceksiniz. Bu asarinin hemen yakında duran krogan ile ilişkisi varmış, ama şimdilik ilişkilerine ara vermişler. Ama krogan onu rahat bırakmıyor, sürekli şiirler yazıyormuş (çocuk aşık). Sorun kroganın çocuk istemesi, asarinin ise kroganın sevgisinden emin olmaması. O halde emin olmasını sağlayalım.

Burada Paragon puanı kazanmak istiyorsanız asarinin krogana güvenip güvenmediğini sorarak yola çıkabilirsiniz. Böylece krogana aşık olduğunu bir kez daha anlayan asari onu geri kabul edecek. Renegade puanı için ise 'sen daha iyilerine layıksın, salla gitsin kroganı' yaklaşımı önerilir.

Stolen Goods Found

Ödül: 40 XP, 2000 kredi
The Justicar görevi üzerindeyken asari detektifi Anaya ile konuşup polis bandını geçme izni alıyorsunuz. Bu bandı geçtikten sonra karşınıza çıkacak olan bilgisayar terminalini incelediğinizde Thax isimli biriyle ilgili bir bilgiye ulaşacaksınız. Şimdi eğer bu bilgiyi saklamayı tercih ederseniz yan görev anında bitecek ve Paragon puanı kazanacaksınız. Ancak eğer bilgiyi yaymayı tercih ederseniz aslında suçlulara yardım etmiş olacaksınız, bu da Renegade puanı demek. Zaten Illium'a bir sonraki gelişinizde sizi karşılayacak olan tekinsiz krogan Thax'ın teşekkürlerini iletecek.

Smuggling Evidence

Ödül: 40 XP, 4200 kredi
The Justicar görevinin sonunda, Captain Wasea ile karşılaştıktan sonra ofisteki masanın üzerinden datapad alıyorsunuz. Bu datapad size Samara'nın istediği gemi isminin yanı sıra Pitne For hakkında da bilgi veriyor.

Hatırlarsanız Pitne For ile görevin başında karşılaşmıştık, bu datapadden öğrendiğimiz kadarıyla Pitne For bir kaçakçı ve Eclipse askerlerine 'Red Sand' isminde bir madde yolluyormuş. Yine iki seçeneğiniz var, Pitne For ile konuşup hikayeyi bir de onun tarafından dinledikten sonra isterseniz bu bilgiyi detektif Anaya'ya vererek Paragon puanı kazanabilir, ya da Pitne For'un tarafını tercih ederek Renegade yanınızı güçlendirebilirsiniz.

Salarian Family Data

Ödül: 40 XP, 1500 kredi
Bu görevi kaçırmak çok kolay, çünkü görevi başlatacak olan datapad'i almayı unutursanız bir daha o datapad'e erişme imkanınız olmuyor. Bu datapad'i yalnızca The Assassin görevinin üzerindeyken, Illium'da bulabilirsiniz. Bu görevde ilerlerken bir asansörden çıkacak ve paralı askerlerden birine gizlice yaklaşacaksınız. İşte bundan sonra tekrar asansöre doğru dönün ve asansörün sağında yerde duran datapad'i alın.

Tekrar Illium'a dönün. Liara'nın ofisinin alt kısmındaki kapıdan girip ilerleyin. Burada telefonla konuşan bir salarian göreceksiniz. Datapad'i bulmadığınız sürece onunla diyaloğa giremiyorsunuz, ama datapad elinizdeyse onunla konuşup onu bu dertten kurtarabilirsiniz. Renegade puanı almak istiyorsanız salariancık ile kedi-fare oyunu oynayabilirsiniz.

Lost Locket Found

Ödül: 40 XP, 500 kredi
Yine görevi başlatacak eşyayı almak için sınırlı zamana sahip olduğunuz bir yan görevle karşı karşıyasınız. Miranda'nın sadakat görevini yaparken Miranda'nın arkadaşı Niket'in yanına doğru çıktığınız bir asansöre biniyorsunuz. İşte bu asansörden hemen önce sol taraftaki kutuyu aradığınızda bir madalyon bulacaksınız. Bu madalyonu asansöre binmeden önce almanız şart, asansöre bindikten sonra bir daha geri dönme imkanı bulamayacak ve görevi kaçıracaksınız.

Madalyonu alıp sadakat görevini tamamladıktan sonra Normandy'nin beklediği yerin yakınında bir asari bulacaksınız. Onunla konuştuktan sonra madalyonu vererek Paragon puanı kazanabilirsiniz.

Citadel

Found Forged ID

Ödül: 40 XP
Archangel'ın sadakat görevi sırasında, YMIR Mech'ler ile karşılaştığınız son hangara girmeden hemen önce masalardan birinin üzerinde Forged ID bulacaksınız. Görevi bitirin, Normandy'e dönün ve tekrar Citadel'e inin.

C-Sec'ten çıktıktan sonra sola doğru gidin ve aşağı doğru inen merdivenlere ulaşın. Buradaki bir bankta oturan iki asari göreceksiniz. Onlarla konuştuğunuzda insanları pek sevmediklerini görüyorsunuz aslında, ama yine de iyiliğiniz üzerindeyse onlara yardım ederek bu görevi de tamamlamayı tercih edebilirsiniz.

Bulmuş olduğumuz Forged ID aslında bu görevi tamamlamanın Renegade yolu. Bu sahte kimlikler sayesinde asariler rahatça seyahat edebiliyor, ama siz de C-Sec'i hiçe saymış oluyorsunuz. Eğer Paragon yolunu takip etmek istiyorsanız Citadel'in girişine dönün ve girişteki bayan görevliyle konuşun. Onu hiç zorlanmadan asarilerin yolculuk yapmasına izin vermeye ikna edebilirsiniz.

Krogan Sushi

Ödül: 40 XP
Citadel'de dolaşırken Presidium'daki göller ve balıklar hakkında konuşan iki krogan göreceksiniz. Bu noktada henüz kroganlarla konuşamıyorsunuz ama yine de en azından bu potansiyel görev hakkında bilgi sahibi olmuş oluyorsunuz.



MASS EFFECT 2



Şimdi Dark Star Lounge'a gidin ve orada bulunan Groundskeeper ile konuşarak balıklar hakkında soru sorun. Gölde canlı balık olmadığını, hatta Citadel'deki canlı balık bulunabilecek tek yerin Citadel Souvenirs olduğunu söyleyecek. Citadel Souvenirs'e gidip her ihtimale karşı balık alın (bu balıklar kaptan köşkünüzdeki akvaryumu da süslüyorlar).

Artık Kargesh'in yanına gidip sohbet açabilirsiniz. Eğer Paragon puanı kazanmak istiyorsanız Kargesh'e doğruyu anlatın, Presidium'da canlı balık olmadığını öğrenince hayal kırıklığına uğrayacak ama en azından onu kandırmamış olacaksınız. Renegade puanı almak istiyorsanız satın almış olduğunuz balığı Presidium balığı diye yutturabilirsiniz. Ama yazıktır, yapmayın bence.

Crime in Progress
Ödül: 40 XP, 3000 kredi
Level 28'te karşınıza bir quarian, volus ve C-Sec subayı çıkacak. Görünüşe göre volus quarianı hırsızlıkla suçluyor, C-Sec subayı da quarian yerine volusa inanmayı tercih ediyor. Elbette Shepard böyle bir haksızlığa izin vermez değil mi? O halde ne yapıyoruz, volusun kartını quarian mı çalmış araştırıyoruz.

Volusun olayın gerçekleştiğini söylediği yere değil de yakındaki bir dükkana bakmamız lazım, yani Saronis Applications'a. Buradaki salarian ile konuştuğunuzda volusun kartını burada unutmuş olduğunu öğreneceksiniz.

Bu bilgi ışığında tartışmaya geri döndüğünüzde durum beklediğiniz gibi gelişmeyecek. Volus ve C-Sec quarianın yine de hırsız olabileceğini, bu olayda masum olmasının hiçbir şeyi değiştirmeyeceği görüşünde. Paragon uğruna kaba kuvvet kullanamayacağınızı düşünmeyin, durum tam da azıcık sertleşmeyi gerektiriyor çünkü. Hem volusun, hem de C-Sec'in gözünü korkuttuktan sonra quarian size teşekkür edecek ve fazladan Paragon puanı kazanacaksınız.

Tuchanka

Killing Pjyaks
Ödül: 40 XP, indirim
Ratch's Wares'e gidip sahibi Ratch ile konuşun, uzun bir sohbetin ardından konu Pyjak ismindeki hayvanlara gelecek. Bunlar maymuna benzeyen hayvanlar ve kroganlar bunların yiyecek stoklarına zarar vermesinden şikayetçi. Ratch'e yardımcı olacağınızı söyleyerek görevi alın, azıcık vahşimsi bir görev olsa da şirin bir mini oyun aslında bu da.

Göreve başlamak için hemen kuzeydeki savunma taretlerinin yanına gidin ve kullanın. Burada amacınız tareti kullanarak rasgele ortaya çıkacak olan Pyjakları vurmak. Ateş ettiğinizde mermi hedef imlecini anında vurmuyor, uzaklığına bağlı olarak hedefe ulaşması az da olsa zaman alıyor. Yani Pyjak'ın tam tepesindeyken ateş ederseniz ıskalama olasılığınız çok yüksek. Yani başarılı olmak için "koşu yoluna" ateş etmeniz gerekiyor :) Eğer beş Pyjak ıskalarsanız göreviniz başarısız olur. Bölümdeki tüm Pjyakları vurunca bir sonraki bölüme geçiyorsunuz. Toplam üç bölüm var, bölüm geçtikçe aynı anda birden fazla Pyjak farklı yerlerden çıkmaya falan başlayabiliyor.

Tüm bölümleri başarıyla bitirip Ratch'a dönün ve sattığı malları indirimli alabilmenin keyfini çıkarın.

Combustion Manifold
Ödül: 40 XP
Kamyonla yola çıkmadan önce araçlardan biri üzerinde çalışan bir mekanik göreceksiniz. Onunla konuştuğunuzda yeni bir manifolda ihtiyacı olduğunu söyleyecek.

Mordin'in sadakat görevini yaparken Blood Pack askerlerinin hastaneden bozma üslerine rastlayacaksınız. Hastanenin girişine gelmeyi başardığınızda hemen sağ tarafta hurdaya çıkmış bir araç göreceksiniz. Bu aracı incelediğinizde ihtiyacınız olan manifoldu bulabilirsiniz.

Görevi tamamlamak için öncelikle Mordin'in görevini halletmeniz gerekiyor. Tuchanka'ya geri döndüğünüzde mekaniğe parçayı verebilirsiniz. Karşılığında ödül olarak ona çeşitli konular hakkında soru sorabileceksiniz (ne de süper bir ödül).

Missing Scout
Ödül: 40 XP
Urdnot klanının gözcü lideri ile konuştuğunuzda (pyjak atış alanının hemen yanında) size hastaneyi incelemek için gönderdiği gözcünün geri dönmediğini söyleyecek. Hastaneye girip yolunuzda ilerlerken sağ taraftaki bir odada krogan gözcüsünü bulacaksınız. Ne yazık ki bu krogan kendisini zayıf olduğuna inandırmış ve orada kalma cezasını hak ettiğini düşünüyor. Paragon yolunu tercih ettiyseniz onu ikna etmekte hiç zorluk çekmeyeceksiniz. Kısa bir 'aslansın sen, koç gibisin, hey maşallah' gazının ardından 'öyleyim değil mi, hakikaten öyleyim' diyerek üssünün yolunu tutacak gözcü.

Tuchanka'ya geri döndüğünüzde tekrar gözcü liderinin yanına gidin ve teşekkürlerini kabul edin. Sonuçta iyilik uğruna, pek de fayda getirmeyen bir başka görevi yapmış olmanın huzuruna sahip olacaksınız.







SON GÖREV

Artık oyunun son görevleri ile ilgili bilgileri duymayan kalmadı (ıyy spoiler diyen çıkmasın); zaten oyunun başında da sizi nasıl bir sonun beklediği, bu yolculuğun bir intihar görevi olduğu açıkça söylenmişti. O yüzden çok fazla spoiler yemeyeceksiniz, ama yine de bu sayfada yazılanları yalnızca ihtiyaç duyduğunuza inanıyorsanız okumanızı öneriyorum.

Son görevde herkesi nasıl hayatta tutarız?

Oyunun son görevinde kimlerin hayatta kalacağına etki eden bir çok farklı değişken mevcut. Bu yazıda bunları inceleyeceğiz ki tüm ekibinizi hayatta tutmanız (veya istediğiniz elemanları öldürebilmeniz) mümkün olsun.

Sadakat: Öncelikle tüm ekibin hayatta kalması için herkesin sadakat görevini tamamlamış olmanıza gerek yok. Ama özellikle ana görevlerde kullanacağınız lider karakterlerin size sadık olması şart. Sadık olmayan karakterleriniz varsa seçim yapabileceğiniz karakter havuzu daha dar olacak, bu yüzden boşuna risk almış olacaksınız. Örneğin benim Zaeed sadık değildi, yine de başına bir şey gelmedi (gelseydi de üzülmezdim ama olsun).

Gemi geliştirmeleri: Hayatta kalmaya etki eden ilk faktör. Geminizdeki üç ana geliştirmeyi de kesinlikle yapmalısınız: Cyclone Shield Tech (Tali), Silaris Armor Tech (Jacob) ve Thanix Cannon (Garrus). Yapmadığınız her bir geliştirme için bir ekip üyesi ölecektir. Ölümler Omega 4'e girdiğinizde, Collector gemisi tarafından vurulduğunuzda ve zorunlu iniş yaptığınızda gerçekleşir. Üç geliştirmeyi de yaptıysanız bu kısmı kayıp vermeden atlatırsınız.

Karakter geliştirmeleri: Özellikle de ekip lideri olarak seçtiğiniz karakterlerin yeteneklerini geliştirdiğinizden kesinlikle emin olun.

Uzmanlıklar: Görevler için mutlaka uzman karakterleri kullanın, melez karakterler görevlerinde başarılı olamayacaktır. Yani biotik seçmeniz gerektiği zaman aslında elinizdeki yegane seçenekler Samara ve Jack olacaktır, biotik kullanabilen diğer karakterler değil. Havalandırma görevi için ise kullanabileceğiniz yalnızca iki isim vardır: Legion veya Tali.

Bağlantılı görevler: Eğer görevlerden birinde bir ekip üyesi ölürse, bunda bir önceki görevin de parmağı olabilir. Ekip üyesinin öldüğü görevde yaptığınız değişiklikler sonucu değiştirmiyorsa, değişime bir önceki görevden başlayın.

Her şeyi doğru yapmama rağmen son sahnede biri ölüyor – Eğer bu sorunla karşılaşıyorsanız yanınıza aldığınız son grubu değiştirmelisiniz. Bildiğiniz gibi yanınıza iki kişi alıyor, diğerlerini arkanızı kollaması için bırakıyorsunuz. İşte o gruba en güçlü olduğunu düşündüğünüz isimleri bırakmalısınız (Grunt ve Garrus gibi). Sizin göreviniz çok da zorlu olmayacağından yanınıza kimi alırsanız alın bitirebilirsiniz ne de olsa.

Havalandırma görevinde sorun yaşıyorum – Vanalara zamanında yetişmenize rağmen havalandırma görevine verdiğiniz kişi görev sonunda ölüyorsa, birinci ekibin başına Garrus veya Miranda'yı verdiğinizden emin olmalısınız.

Mordin daima ölüyor – Mordin en sorunlu ekip üyelerinden biri, her şeyi doğru yaptığınızı düşünüyor olsanız bile zavallının bir anda öldüğünü görebiliyorsunuz. Bunu önlemenin en akıllıca yolu onu eskort görevinde gemiye geri göndermek (ama bunu yapıyorsanız ikinci ekibin başına Garrus veya Miranda'yı koymalısınız), ya da son savaşta yanınıza almak.

Eskort seçimi – Eskort olarak gönderdiğiniz kişi size sadıksa daima hayatta kalacaktır. Yani görevinizde özellikle ölen biri varsa, onu eskort olarak gemiye gönderip kurtulmasını sağlayabilirsiniz.

Son grup seçimi – Son grupta yanınıza mutlaka sadık kişileri alın. Yanınıza aldığınız sadık olmayan karakterler ölecektir. Geriye bıraktığınız grupta mutlaka iki tane Combat uzmanı (Grunt, Garrus, Zaeed gibi) bulunmalıdır. Aksi halde bu gruptan birkaç kişi ölür.

Son olarak, alttaki tabloyu canınız gibi koruyun.

KOMBİNASYON ÖNERİLERİ

Havalandırma	Birinci Ekip Lideri	Kalkan	İkinci Ekip Lideri	Eskort	Son Grup
Legion	Garrus	Samara	Miranda	Mordin	Miranda, Thane
Tali	Garrus	Jack	Jacob	Thane	Legion, Garrus
Legion	Jacob	Samara	Jacob	Legion	Garrus, Thane
Tali	Miranda	Jack	Miranda	Jacob	Miranda, Grunt
Legion	Miranda	Samara	Miranda	Garrus	Tali, Jacob
Tali	Miranda	Samara	Garrus	Grunt	Tali, Legion

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

LOG

www.log.com.tr

LOG 22 MART 2010

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ

DETAYLI İNCELEME

TÜRKİYE'DE İLK KEZ!

OYUN CANAVARI
ALIENWARE M17X

BADA İŞLETİM SİSTEMLİ
SAMSUNG S8500 WAVE

EN YENİ CEP TELEFONLARI
'MOBİL DÜNYA KONFERANSI'NDA BU YIL TANITILAN TEKNOLOJİ HARİKASI CİHAZLARI SİZİN İÇİN İNCELEDİK

ÜÇÜNCÜ BOYUT DEVRİMİ
3D
EN GELİŞMİŞ ÜÇ BOYUTLU TELEVİZYON, BİLGİSAYAR, MONİTÖR, FOTOĞRAF MAKİNESİ, VİDEO KAMERA, PROJEKSİYON CİHAZI, FİLM VE OYUNLAR BİR ARADA

NAVİGASYON REHBERİ
OTOMOBİLİNİZ İÇİN EN İDEAL NAVİGASYON CİHAZLARI VE GPS DESTEKLİ CEP TELEFONLARI BU DOSYADA

AYIN BOMBA OYUNLARI
HEAVY RAIN, MAG, BIOSHOCK 2, DANTE'S INFERNO, AVP

#22

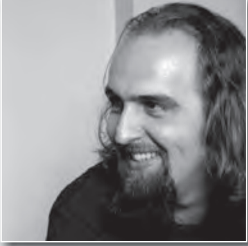
www.log.com.tr

MART SAYISI
TÜM BAYİLERDE

www.log.com.tr



ORGANİZE SANAYİ



SIĞINAK

Sadece iş güç yapmak değil olay, insanın arada bir kaçacak bir yere ihtiyacı oluyor. Sırtına çantayı vurup kendini dağlara vurmak çok daha güzel bir seçenekken, sırtında taşıdıkların her zaman bu seçeneği değerlendirmene izin vermiyor. Sorumluluklar altında ezilirken ustanın elinden de kalkıp tüm sıkıntılara dur diyecek bir icat yapmak gelmiyor. Farklı işler yapan insanlara garip gelebilir çünkü onların kurduğu denklem kendini bir an önce eve atmak üzerine genellikle. Ama burada işler biraz daha farklı. Yanlış anlaşılmasın, amaç eve gitmemek değil, Organize Sanayi'den çıkmamak. Buradaki sorumlulukları bir süreliğine de olsa dışarıdakilere tercih etmek. Sorunlar elbette bitmiyor. Ama en azından geçerli bir sebepten dolayı erteleniyor.

Usta işe ara verip çayını yudumlarken çırak da kendi havasına bakıyor bir fincan çay alıp. O kir, o pas, o toz günün emeğinden çok daha fazlasını simgeler hale geliyor bir anda. Belli bir süreliğine delinemez, geçilemez, ortadan kaldırılamaz bir kalkan haline geliveriyor. Organize ve Sanayi olmasına rağmen, mazot kokusuyla birlikte en sıcak evden daha güvenli hissettiriyor. Kendinden dahi kaçıyorsan, saklanabileceğin tek sığınağın oluyor.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları









TiViBU

TTNET'TEN YENİ HİZMET

Avrupa'nın en büyük internet servis sağlayıcısı TTNET, internet üzerinden TV yayınlarını ve film izleyebilmemizi sağlayan yeni hizmeti TiViBU'yu başlattı. Sadece TTNET ADSL kullanıcılarının yaralanabildiği TiViBU hizmetine erişebilmek için, ücreti faturaya yansıtılacak bir paket edinmeniz gerekiyor. Sisteminize kurulan TiViBU yazılımı yardımıyla 61 TV kanalını canlı olarak izleyebiliyorsunuz. Sistem, kanalların 1 haftalık tüm yayınını da kaydediyor. Böylece kaçırdığınız dizi ya da programları, hafta boyunca istediğiniz gün ve saaatte izleyebiliyorsunuz.Canlı yayını durdurma, geri sarma vb. özellikler de mevcut. Standart paketin ücreti 30 Nisan'a kadar 1TL. Kampanya sonundaysa paket fiyatı 4TL olarak belirlenmiş. TiViBU ayrıca geniş bir de film kirala-izle hizmeti sunuyor. Film sayısı şimdilik çok fazla değil ancak arşiv hızla genişliyor. Katalogda yer alan filmleri 50 kuruş'la 3TL arasında değişen fiyatlara izlemek mümkün. Filmlerin tamamı Türkçe dublajlı. Yakın tarihte alt yazılı olarak orjinallerine de yer verilecekmiş. Filmlerde ayrıca bir sansür uygulaması bulunmuyor. DVD versiyonları aynen siteye aktarılıyor. Microsoft işbirliğiyle hazırlananan www.tivibu.com.tr web sitesi Silverlight alt yapısını kullanıyor. Silverlight'tan daha önce bahsetmiştik. TRT web sitesini de örnek göstermiştik hatta. Hatırlarsanız bu sitelerin bizleri en çok etkileyen özelliği "streaming" hızı ve kalitesiydi. TiViBU 640x480 ve 848x476 çözünürlüklerinde yayın yapıyor. İleride daha yüksek çözünürlüklerde video streaming yapılacakmış. Burada asıl soru işaretiyse kotalı kullanıcıların durumu. Video oynatırken veri aktarımı saniyede 300KB'la 1000KB arasında değişiyor. Kotalı kullanıcılar birkaç saatlik kullanım sonrasında kotalarını doldurma tehlikesiyle karşı karşıya kalacak. TTNET, abonelerini sınırsız tariflere geçirmek arzusunda. Fakat sınırsız bağlantının da 15GB'lık "adil" kullanım kotası yine belimizi büküyor. Hizmet güzel ve sevindirici ama şu kota muhabbetlerini de bir çözseler artık. Nasıl olur?





OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX, Asus ENGTX295
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240



Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr











Acer GD245HQ

3B YA DA DEĞİL, İSTEYECEKSİNİZ!

Bu olan bitene yeni bir boyut getirme merakı bir gün başımıza bir dert açacak bakalım ama hadi hayırlısı. Bu ay hayatımıza derinlik katan ilk ürünümüz Acer'ın büyük heyecanla piyasaya sürdüğü GD245HQ'su. Bakalım bizleri de heyecanlandırabilecek mi?

GD245HQ bir monitörden bekleyebileceğiniz, düzeltiyorum 3D bir monitörden bekleyebileceğiniz tüm özelliklere sahip. 23.6", 1920x1080 geniş ekran ürünümüzün 80000:1 gibi oldukça iyi bir kontrast oranı var. 2ms tepki süresi, 120Hz tazeleme oranı hem 3B hem de 2B ihtiyaçlarımız için gayet yeterli. Unutmadan, ürünün arkasında ses çıkışı da mevcut. Konsolunuzu bağladığınızda masaüstünde kullandığınız 2.1 ses sistemini monitöre bağlayıp kullanabiliyorsunuz. Ürünün görüntü kalitesi oldukça yüksek. Farklı parlaklık modları arasında rahatlıkla geçiş yapılabiliyor olması da bir artı. Neden mi artı? Aslında çok bomba bir özellik değil ama yine de anlatayım. Monitörünüzün karşısına geçersiniz, oyun, iş, multimedya vb. bir şeylerle uğraşırsınız. Monitöre iki ayar yapmanız gerekir. Parlaklık arttır, görüntü modu değiştir... Kimi monitörde kontrol tuşlarının ulaşımı kolaydır. Yine de ekranın ortasında beliren menüyle güreşirsiniz. Bir de kontrol tuşları ters bir köşede ya da üstlerindeki açıklamaları göremeyeceğiniz bir yerdeyse vay halinize. Ekranın büyük kısmını bir süre boyunca göremezsiniz, sağa basarsınız sol menüye geçer vs. GD245HD'e menüler sağ alt köşede direkt kontrol tuşlarının üstüde beliriyor. Acer'ın menüsü tuşların üstünde belirdiği gibi tıpkı bankamatiklerde olduğu şekilde neye basarsanız ne olacağını görebiliyorsunuz da ekranda. Yani tuş aranmak zorunda değilsiniz. Diyeceksiniz "kalkıp koca alette hoşuna gide gide bu mu gitti" diye? Evet kardeşim bu gitti valla. Aynı fiyata, aynı özelliklere ve aynı yüksek üretim kalitesine sahip iki monitör koysanız önüme sırf bu yüzden bu ürünü alırım.

Gerçi ürünün derdi bunların hiçbiri değil. GD245HQ'nun derdinin ne olduğunu anlamak istiyorsanız tasarımına bakmanız yeterli. Kullanılan çapraz ayak benim oldukça hoşuma gitti her şeyden önce. Masanın üstünde daha az yer kapladığı gibi çok daha yırtıcı bir hava veriyor ürüne. Piyano siyahı kasanın üzerindeki keskin kenarlar da bu yırtıcı görüntüyü tamamlıyor. Göz zevkimi bozan tek bir şey varsa, o da tasarımda kullanılan 2 renge ihanet eden mavi LED. O kadar da olsun diyorum, monitörün açma kapama düğmesine bir kıyak geçelim. Tasarımı, performansı ve görüntü kalitesiyle Acer'ın bu üründe bas bas bağırdığı muhabbet, "oyuncular için" oluşu. Oyuncular için mi gerçekten? Kesinlikle öyle derim.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Yüksek performans, yırtıcı tasarım
Eksiler: Yok
Üretim: Acer www.acer.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Penta www.penta.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 559$ + KDV



Avatar'a 4. Boyut

ÇOK DAHA GERÇEKÇİ BİR DENEYİM

Pek çok insanın ağzının suyunu akıtarak izlediği 3B Avatar'a 4. boyut Kore sinemasından geldi. Görsel açıdan zaten yeterince tatmin edici olan filme, 4. boyutla beraber lazer ışık oyunları, hareketli koltuklar, su püskürten fıskiyeler, hava üfleyen fanlar ve sentetik koku yayan yeni mekanizmalar eklenmiş. Böylece her sahnenin daha bir gerçekçi olması ve filmin artık sadece gözlerimize değil tüm duyu organlarımıza hitap etmesi sağlanmış.
Film bu haliyle sadece Güney Kore'deki CGV 4D Plex'te (dünyanın tek 4B sineması kendisi) oynadığı için, en azından kısa zamanda buralarda görmemiz pek mümkün değil. Ama olur da bu aralar Güney Kore'ye yolunuz düşerse bir gidin görün derim. Zira filmin 15.80 dolarlık bilet fiyatı da pek cep yakacak cinsten değil.



Bill Gates Açıklıyor

İPAD'İ KISKANMADIM, KISKANMAYACAĞIM

Microsoft'un kurucusu Bill Gates, iPad'i kıskanmadığının ısrarla altını çiziyor. Gates'e göre netbook'lar iPad gibi tablet PC'lere oranla, insanların ana tercihi olmaya devam edecek. Dokunmatiğin ve dijital okuyucuların büyük destekçilerinden olduğunu belirten Gates, yine de netbook'ların piyasayı elinde bulunduracağına inanıyormuş. iPad'in, kendisini iPhone kadar etkileyemediğini de söylüyor ayrıca Gates. 'iPhone'u ilk gördüğümde 'Tanrım, Microsoft'un hedefleri bu kadar küçük olmamalı' diye düşünmüştüm ama iPad'te tık yoktu. iPad hoş bir dijital okuyucu ama o kadar. iPad'e baktığımda 'Microsoft keşke bunu daha önceden düşünseydi' dediğim hiçbir şey bulamadım.







Lenovo ThinkVision L2251P

DÖN BAKALIM NEREYE KADAR

Birileri bir yerlerde ThinkVision'ların tasarımının değişmesini bekliyor olabilir hâlâ. Bence boşuna bekliyorsunuz. Ürünü geldiği gibi kaptım götürdüm çalışma odama (eve kaçırdım yani). Dikine yerleştirdim masama. Sade, sağlam görünümlü ve yeterli.

Lenovo ThinkVision L2251P 22", 5ms, 1680x1050 doğal çözünürlüğe sahip, geniş erkan bir monitör. VGA ve Display Port bağlantı noktaları bulunuyor. Maksimum güç tüketimi 28W. Serinin olabildiğince sade ve güçlü tasarımı neredeyse hiç değişmedi, şimdi de öyle. Oyuncunun karakterini yansıtmak, yırtıcı olmak gibi bir derdi yok. Onun gücü sessizliğinde. Light Booster adını verdikleri teknolojiyle civa kullanımını da %50 azaltmışlar üretimde. Artık daha büyük bir kısmı geri dönüştürülebilir malzemelerden üretiliyor.

Hepsi iyi güzel. Ama asıl güzellik L2251P'nin esnekliğinden, akrobatik becerisinden geliyor. Pivot özelliği sayesinde rahatça yükseliyor, alçalıyor, sağa sola dönüyor. Masanın üstüne çakılıp kalmıyor. Serinin önceki modellerini incelediğimde de en çok hoşuma giden olayı buydu zaten. Tamam atla deve değil belki ama alicengiz oyunu yapar gibi yavaş yavaş devirmek monitörü ve dikine kullanmak en azından değişiklik oluyor. Üstelik çok fazla dosya, web sitesi vb tarayan kullanıcılar için olabildiğince kullanışlı bir özellik. Verinin çok daha fazlasını tek ekranda görebildiğiniz gibi, web sitelerinde ve dosyalarda haliyle daha az navigasyon yapma ihtiyacı duyuyorsunuz. İş güçle uğraşırken performansınızı artı yönde etkiliyor.

Oyun oynarken ve film izlerken performansından memnun kaldığım ürünün tek eksisi DVI yerine Display Port'a sahip olması gibi görünüyor. Geleceğe yapılan bu yatırım konusunda da pek endişelenmeye gerek yok. Elbette halihazırda düzgün bir ekran kartı olmayan ve yakın zamanda güncelleme yapmayı düşünmeyen kullanıcılar için hoş değil. Fakat ATI'nin 5xxx serisi ekran kartları EyeFinity teknolojisinin de gazıyla Display Port çıkışıyla birlikte geliyor. Yani bu teknoloji gittikçe yaygınlaşıyor.

Toparlarsak L2251P oldukça iyi bir monitör. Oyunculardan çok çalışanları ve işyerlerini hedef alıyor. Üretim kalitesi oldukça yüksek. Sadece oyun oynadığınız bir bilgisayara pek çekici gelmeyebilir ama hem iş hem oyun amaçlı bir monitör arıyorsanız oldukça iyi bir tercih.

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat: 2

Artılar: Kaliteli, sade, pivot özelliği

Eksiler: Daha çok çalışanlara hitap ediyor

Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr

Fiyatı: 279$ + KDV



Hangi Tarayıcı?

MICROSOFT ARTIK SORUYOR

Geçtiğimiz yıllarda, Microsoft'un Internet Explorer'ı Windows'a gömmesiyle haksız rekabet yaptığı ileri sürülmüştü. AB'den gelen eleştirilere göre Microsoft, Internet Explorer'ı kullanıcılara sormadan kullandırtıyordu. Yakın zamandaysa MS ve AB bir anlaşmaya vardılar. Bu anlaşmaya göre, bundan sonra Microsoft, yeni işletim sistemleriyle internete ilk defa girecek olan kullanıcılara en çok kullanılan beş web tarayıcısından (Opera, Firefox, Safari, Internet Explorer ve Opera) hangisini kullanmak istediklerini soracak. Opera ve Firefox'un isimlerinin Internet Explorer'la aynı ekranda görünmesinin hâlâ haksız rekabet olacağını düşünmeleriyse ilginç tabii. Adamlar daha ne yapsınlar, Internet Explorer'ı toptan kapatıp gitsinler mi yani nedir?



Lenovo IdeaPad Y550P

AHA OYUN İÇİN DİZÜSTÜ YAKALADIM!

Saat sabaha karşı 5. Bu saatte bir dizüstü bilgisayardan bahsetmek ne kadar zor, bilemezsiniz. Sadece günün değil, haftanın, hatta bütün ayın yorgunluğu üstüme çökmüş durumda. Atölye ve çevresinde benden başka tek bir canlı yok. Gözlerimden akan yorgunluğa rağmen beni ayakta tutan tek bir şey var (Serpil'den dayak yemek korkusu da var ama çaktırmayın); elimde inceleme yazsının acilen yazılması gereken ve birkaç haftadır zevkle kurcaladığım bir Lenovo olması.

IdeaPad serisi hemen her ürünüyle beğenimizi kazanmayı başardı. Gelen her yeni üründe bu grafiğin sadece iyi yönde değişiyor olması da mutluluk verici. Lenovo'nun ürünlerinin performansı kadar tasarımına da özen gösteriyor olması ayrıca hoşuma gidiyor. Tasarım ve sistem bileşenlerinden önce ürünün en önemli özelliği inceliği ve hafifliği. Sadece 26mm kalınlığında Y550P ve 2.75kg. İnce, zarif, hafif. Her yere yanımda taşımam için ilk sebebini daha kutusundan çıktığı anda veriyor ürün. Desenli üst kapak da oldukça şık.

Kapağı kaldırdığımda 15,6", 1366x768 doğal çözünürlüğe sahip ekran karşılıyor beni. Klavye ve kontrollerin diziliminde bir değişiklik yok. Kullanılan touchpad'in dokunuşu oldukça konforlu ve kendisi bu kez multitouch. Slidenav adı verilen dokunmatik slidebar'a istediğiniz tuşları atayabilmeniz mümkün. Tek tuşla ürünü multimedya merkezine çevirmeniz ya da tüm sistemi yedeklemeniz de oldukça kolay. Tamam, her şey süper. Ama bunları neden hızlı hızlı geçiyorum?

Çünkü bizim derdimiz başka. Biz dizüstü bilgisayarımızı sağa sola götürüp iş yapmak istemiyoruz. Film izlemek de istemiyoruz. Müzik dinlemek de istemiyoruz. Bizim istediğimiz dizüstü bilgisayarımızı alıp gittiğimiz her yerde oyun oynayabilmek. İncelemeye gelen model üzerinde 2.27GHz, Core i5 işlemci, Nvidia Geforce GT 240M ekran kartı bulunuyordu. 4GB sistem belleği, 1GB ekran kartı için bağımsız üstüne üstlük. Vay canına! Birileri gerçekten oyun oynayalım diye bir şeyler yapmaya başlamış Lenovo'da. Testler için oyunları kuruyorum hemen. Test skorlarından çok umutlu değilim çünkü mümkün olan en yüksek ayarlarla doğal çözünürlüğünde girişiyorum ürüne. Skorlar orta şekerli. Ayarları çok az aşağı çekip rahat rahat oynayabiliyor muyum peki? Evet oynayabiliyorum. Hem de canavar gibi. Eh, zaten başka bir şey istemiyorum. Ürünün performans testlerini yaptıktan sonra fark ediyorum ki piyasaya çıkacak modeller üzerinde i7 işlemciler yer alıyor. Mobile Intel PM55 çipseti kullanan ürünün i7 işlemciyle performansı daha da yüksek olacaktır. Eh uykusuzluğuma değmeye devam ediyor.

Gözüm ne 1.3MP kamerasını, ne eSATA'sını, ne de VeriFace'i görüyor. Şubat kısa diye zaten iki ayağımız bir pabuca girdi. Bir sonraki aya başlamadan sadece oyun oynamak istiyorum dinlenirken. HD sistemi bana darılıyor, HDMI ve VGA bağlantı noktaları kızıyor. Ama bir fare takıp oyun oynamaya başlıyorum ben yine de. Hafif, yüksek performanslı ve şık. Dokunmatik tuşlara ya da ekstralara ismi bol bol yazılan teknolojilere gerek bile yok. Asus'un G60J'si kadar yüksek değil performansı ama diyebilirim ki, olmuş bu arkadaş.

LENOVO IDEAPAD Y550P		
Far Cry 2	21,77	
World in Conflict	14	
Unreal Tournament III	61,88	
Crysis Warhead	9,69	
Grand Theft Auto IV	24,67	
3DMark Vantage	CPU	6524
	GPU	2108
	Total	P2537



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Şık, hafif, yüksek performans
Eksiler: Yok
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Index www.index.com.tr
Fiyatı: 1199$ - 1399$ +KDV



Jabra Halo BT650s

ÇILDIRTMAYAN GÜZELLİK ARANIYOR –MERT YİĞİT DOĞRU

Kulaklıkla telefon görüşmesi yapmaya hâlâ alışamadım yahu. Yıl 2010 olmuş, kulaklıkla konuşuyorum diye yüzüme ablak ablak bakan bir ton adam var hâlâ. Özellikle de bluetooth kulaklık kullanırken. O nedenle yeni bir bluetooth kulaklık alacağım zaman, stereo bir kulaklık tercih edeceğim sanırım. Dışarıda kablo derdi olmadan müziğimi dinlerim, evimde konuşmalarımı yaparım. Kim bilir belki de alacağım kulaklık ayağıma gelmiştir.

Şık ve kaliteli Bluetooth kulaklıklarıyla tanınan bir firma Jabra. Aynı kalite ve şıklık çizgisini, Halo da üzerinde gururla taşıyor. Daha kutusundan çıkarır çıkarmaz, narinliğiyle gözünüzü kamaştırıyor ürün. Üzerinde sadece yuvarlak bir tuş ile ses açıp kapama ve şarkı değiştirmeye yarayan bir dokunmatik yüzey bulunuyor. Üretici, ürünün şıklığının etkilenmesinden çekinmiş olacak ki, bluetooth ve şarj bildiren ledler bile ürünün iç kısmında bulunuyor. Şarj bağlantısı da ürünün altında, kulaklık yastığının yanına hafif derine gizlenmiş, kullanmadığınız zaman hiç göze çarpmıyor. Katlandığında şık bir güneş gözlüğünü andıran Halo, tasarım konusunda tam puanı hak ediyor.

Ürünü telefonuma tanıtıp denemeye başlıyorum. Bakalım performansı nasıl? Gürültü engelleme ve kristal netliğinde ses sağlayan DSP gibi teknolojilerle gelen ürünün ses kalitesi iyi. Ürün oldukça da konforlu, başınıza rahatça oturuyor ve rahatsızlık vermiyor. 80gr'lık ağırlığının da bunda etkisi var elbette. Bu konuda da sınıfı geçiyor Halo yani. Fakat dokunmatik kontrollere işiniz düştüğü an kulaklığın size çektirdikleri, bu güzelliklerin hepsini unutturuyor maalesef. Dokunmatik kontrollerle yaptığınız iki şey var, ses seviyesini ayarlama ve parça değiştirme. Fakat sorun, bu yaptıklarınızın aynı dokunmatik pad üzerine atanmış olması. Şarkı değiştirmeye çalışırken sesi sonuna kadar açabiliyor ve hâlâ şarkıyı değiştirmemiş halde, padi parmaklarken buluyorsunuz kendinizi. Suçu kendimde arayıp 'gözlerimle görüp ayarlayayım bari' dedim ama bana mısın demedi alet yine. Kulaklığı taktığımda, ısrarla aynı şarkı çalmaya devam ediyordu. Ürünün tek sağlam çalışan kontrolü, arama açıp/kapamaya ve şarkı durdurup/çalmaya yarayan yuvarlak tuş sizin anlayacağınız. O da dokunmatik değil zaten.

Kablosuzun yanında, 3.5mm jakla beraber geliyor Halo. 2 saat şarja 8 saat kesintisiz müzik dinleme ve telefon görüşme süresi sağlayan ürünü, yarı yolda şarjı biterse kablolu olarak kullanmaya devam edebiliyorsunuz yani. Ayrıca bluetooth desteği bulunmayan mp3 çalarlarınıza da tam desteği vermiş oluyor Halo böylece.

Bir diğer ilgi çekici özelliğiyse, ürünü iki cihaza birden bağlayabilmeniz. Böylece mp3 çalarınızdan müzik dinlerken, telefonunuza gelen çağrıları da cevaplayabiliyorsunuz. Tabi kontrollerle boğuşmaktan bunu yapmak pek kolay olmuyor, orası ayrı.

Bahsettiğim gibi, kontrolleriyle insanı çileden çıkaran bir ürün Jabra Halo. Fakat şıklığı ve narinliği de bir o kadar göz alıcı. Söyleyebileceğim tek şey, ürünü almadan önce dokunmatiğini şöyle bir kurcalamanız.

İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Kaliteli, sade, şık
Eksiler: Kontroller kontrol edilemiyor
Üretim: Jabra www.jabra.com
İthalat: Tesan www.tesan.com.tr
Fiyat: 209TL (KDV Dahil)

Genius Maxfire Wireless G-12X

OYUN KEYFİNİZ KABLOLARA ESİR OLMASIN

Genius Speed Wheel 3'ün bana yaşattıklarından sonra, Kaan Usta yeni bir Genius ürününü daha elime tutuşturunca neler hissettiğimi tahmin etmişsinizdir. Hayatımın en kötü yarış oyunu deneyimini yaşatan GSW3'ün ardından Genius Maxfire Wireless G-12X için en kötüsüne hazırladım kendimi ister istemez. Şükürler olsun korktuğum başıma gelmedi.

Ürüne şöyle bir göz atalım. Daha önce karşılaştığımız kontrol cihazlarından pek de farklı bir tasarımı yok Maxfire'ın. Parlayan tuşlarında kendimi görebiliyor olmam açıkçası pek hoşuma gitmedi. Kısa süreli kullanımlarda dahi ellerimi çabukça terletmesi de pek iyi gelmedi. Bunda ürünün, kavramak için fazlaca tombul oluşunun ve üst sırt tuşlarına erişmek için elinizin şekilden şekle girmesinin de etkisi var elbette. Ben çareyi o tuşlara herhangi bir komut atamamakta buldum ama durduk yere iki tuştan olmak pek hoşuma gitmedi açıkçası.
Çift AAA pille çalışan ürünün ağırlığı sizi rahatsız edecek en son şey. Bahsettiğim üst sırt tuşlar haricindeki tuşların kullanımı rahat. D-pad biraz yumuşak, parmağınızı yormuyor. Odamın en uzak noktalarında bile bağlantıda en ufak bir sekte olmayışı da yüzümü güldürdü.

Kutudan çıkan iki adet AAA pili ürüne, kablosuz alıcıyı da bilgisayara bağlamak Maxfire'ı sisteme tanıtmaya yetiyor. Sürücülerle uğraştırmaması hoş elbette. Bilgisayar yeni format yediğinden, elimdeki kısıtlı oyunları şöyle bir gözden geçirip dalıyorum Burnout Paradise'a. Tuşları tek tek atadıktan sonra başlıyor Paradise sokaklarında macera. Bahsettiğim ergonomi sorunları sürüyor ama yine de eğlencemi pek baltalamıyor. Analog kolunun ve titreşiminin olmayışı bir eksi olsa da, rahat koltuğuma kurulup Paradise City sokaklarında bu tombul gamepad'le ortalığı birbirine katmak ufaktan hoşuma bile gidiyor.
Sorunsuz bir ürün değil Genius Maxfire G-12X, eksikleri de çok ama garip bir şekilde sevdim ben bu gamepad'i. Eğer bugün kablosuz bir gamepad alsaydım ilk tercihim Maxfire olmazdı. Ama aynı fiyat aralığında yer alan diğer ürünlerin Genius Maxfire'dan çok daha iyi olduğunu söylemek de güç.





İNCELEME
Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Bağlantı sorunu yaşanmıyor
Eksiler: Ergonomi, kalitesiz malzeme, tasarım, titreşim ve analog yok
Üretim: Genius www.geniusnet.com
İthalat: Datagate www.datagate.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 49TL (KDV Dahil)



Asus DSL-N13

SUNUCU AÇIYORUZ, GELİN!

Sevgili oyungezerler, işimi sürekli kolaylaştırdığınız için teşekkür ederim. Gelen postalarla birçok konuya ne kadar hakim olduğunuzu sık sık gösteriyorsunuz. Bu yüzden kalkıp Asus'un kalitesini ya da modem teknolojileri konusunda uzun uzun konuşmayacağım. Ve belki de bu ayın en kolay hazırlanan incelemesi olacak Asus DSL-N13. Ama bu noktada işimi kolaylaştıran sadece sizler değilsiniz. Asus'un da ciddi şekilde yardımı olduğunu söyleyebilirim.

DSL-N13 802.11n, kablosuz bir modem. Arka panelinde 4 ethernet bağlantısı, kolay kurulum ve reset tuşları bulunuyor. Bildiğiniz modem yani. 3 adet de güçlü sabit anteni var. Tasarımı oldukça sade, ön panelde yer alan bilgilendirme LED'leri şık ve anlaşılır. Yine de hâlâ standart bir modem, değil mi?

Öyleyse ürünü özel yapan 3 özelliğini sıralayalım artık. Birincisi, kurulumunun kolay olması. Sıfır bilgiye sahip bir kullanıcı bile kurulum CD'sini takıp ekrandaki yönlendirmeleri takip ederek 1 dakikanın altında kurulumu tamamlayabilir. Tek ihtiyacınız olan kullanıcı adı ve parolaya bakmak için internet servis sağlayıcınızın verdiği sözleşme. İkinci önemli özelliği, FTP ve yazıcı sunucusu olarak çalışabiliyor olması. Arka panelde yukarda saydıklarımın dışında 2 adet USB bağlantı noktası bulunuyor. Yazıcınızı bunlardan birine bağladığınız zaman ağ kullanıcılarının kullanımına hazır. FTP sunucusu ve dosya paylaşımı içinse AiDisk teknolojisine başvuruyoruz. USB diskinizi diğer USB bağlantı noktasına bağlıyorsunuz ve kullanıcı adı ve parolalar yaratıp yetkilerini belirledikten sonra erişim vermek istediğiniz insanlara bildiriyorsunuz. Asus'un ücretsiz hizmeti sayesinde dinamik IP'den kaynaklanacak sorunlarla uğraşmanız da gerekmiyor. Tek eksisi aynı ağda bulunan kullanıcıların da FTP sunucusu olarak kullandığınız diske ulaşabilmek için FTP bağlantı programları ya da web tarayıcısını kullanması gerekmesi. Windows'un dosya paylaşım becerileri kullanılamıyor.

Son olarak da EZQoS özelliği geliyor. Asus, kullanıcı dostu bir arabirimde internet kullanımını 4 ana başlığa bölmüş. Oyun, video streaming, FTP ve internet yazılımları. İnternet bağlantınızda bu konulardan hangisine öncelik verileceğini belirleyebiliyorsunuz. İnce ayarlara dalıp çok daha spesifik kurallar belirleyebiliyorsunuz. Yani bağlantınızın ne için kullanılacağının kararı size bırakılmış.

Asus DSL-N13 başarılı, stabil ve hızlı çalışan bir ürün. Modem satın alırken fazladan bir iki becerisi olsun diyorsanız iyi de bir tercih. İşin ilginç yanı, kutunun üstünde yazan özellikleri, aynen belirtildiği gibi taşıyan ve uygulayan bir ürün olması. Alırsanız pişman olmayacağınız, ev kullanıcıları için dört dörtlük bir seçim.







İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: AiDisk, FTP becerileri, stabil, hızlı
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 119$ + KDV

Samsung Chrome OS Netbook

SAMSUNG AVUSTRALYA'DAN CHROME TABANLI NETBOOK MÜJDESİ





Google'ın daha çok netbook'lar için tasarladığı yeni işletim sistemi Chrome'dan önceki sayılarımızda bahsetmiştik. Firmalar da bu işletim sistemini kullanan netbooklarını ufaktan görücüye çıkarmaya başladılar. Bu firmalardan biri de Samsung oldu. Chrome tabanlı bir netbook üzerinde çalıştıklarını açıklayan Samsung Avustralya başkanı Phil Newton, yeni netbook'un 2010'un son aylarına doğru raflarda yerini alacağını açıkladı. 12 saatlik pil ömrü, tümleşik Wi-Fi ve 3G bağlantıları, 2GB RAM ve en az 64GB depolamayla gelecek olan netbook'un işlemcisinin ne olduğu hakkındaysa herhangi bir açıklama yapılmadı.



Sağlığa Yararlı BlackBerry

HER ZAMAN SAĞLIK BOZACAK DEĞİLLER YA

Elektronik cihazların sağlığa ne kadar zararlı olduklarından dem vurulur hep. Fakat bu sıralar hayat kurtarma konusunda da oldukça başarılı olduklarını söyleyebiliriz. Geçtiğimiz ay, Haiti'de bir enkaz yığınından kamerasından çektiği fotoğraflarla yerini tespit edip, bir iPhone uygulaması yardımıyla da yaralı bacağını tedavi eden Dan Woolley'den sonra bu kez de bir kadın, kazara ateş alan bir silahtan fırlayan merminin bacağı yerine BlackBerry'sine isabet etmesiyle, olaydan yara almadan kurtulmuş. Tamam, belki bu sefer ortada hayati bir tehlike yok ama yine de bu, bir BlackBerry'nin bir kadını vurulmaktan kurtardığı gerçeğini değiştirmiyor. Vurulmak da, takdir edersiniz ki pek sağlıklı bir aktivite değil.

Acer'dan Apple MacBook Air'e Rakip

BİZİM APPLE'DAN NEYİMİZ EKSİK?

Dell'i geride bıraktıktan sonra, HP'nin ardından dünyanın ikinci en büyük bilgisayar üreticisi olan Acer, söylenenlere göre inceliğiyle Apple'ın MacBook Air'ine rakip olacak yeni bir notebook tasarlıyor. Şahsen bir türlü anlam veremediğim ultra-incelik modasına Acer da kendini kaptırmış yani. Sadece 1.9cm kalınlığında olacağı söylenen yeni modelin, Intel'in 32nm teknolojisiyle üretilen i5 ve i7 işlemcileriyle hayat bulacağı bekleniyor. Çıkış tarihi ve fiyatı hakkındaysa henüz bir bilgi yok.

acer

Acer H5360 3D Ready

PROJEKTÖRÜMÜZ EKSİKTİ, ŞİMDİ HEPSİ TAMAM OLDU

Bi' duvarda eksikti 3D görüntü. Bu eksiğimizi gidermek için birkaç ürün birden geçti elimize bu sefer. Acer'ın H5360'ı bunlardan biri. Film ve oyun keyfimizi ekrandan duvarımıza taşımak için elinden geleni yapıyor. Peki elinden neler geliyor?

Kutusundan çıkartırken Acer H5360 hafiften gözümü okşuyor. Her projektör gibi dört köşe bir kutu kendileri elbette. Ama incelediğiniz ürünlerin %95'i siyah olunca, beyaz bir şey gördüğünüzde gözleriniz dinleniyor biraz. Lens, ızgaralar, soğutma, yüksekliği ayarlanabilir ayaklar, hmmm. Enteresan bir şey arıyorum bir saniye. Ah evet. Kumanda için ürünün üst kısmında kızaklı bir bölme yapılmış. İsterseniz ürünün üstünde sabitken kullanabiliyorsunuz. Arzu ederseniz kaydırarak çıkartıp uzaktan kumanda olarak kullanabiliyorsunuz. Ürünün menülerinin navigasyonu oldukça standart ve basit. Menüler anlaşılır ve kafa karışıklığı yaratmıyor. Arka panele baktığımızda VGA, HDMI, kompozit, S-video bağlantı noktalarını görüyoruz. Bir de ses girişi mevcut. Ürünle birlikte bana bir de VGA-DVI dönüştürücü verdiler. Bildiğiniz gibi 3D'nin nimetlerinden yararlanmak için DVI ya da HDMI'dan bağlantı yapmamız gerekiyor. Haliyle dönüştürücüyü kullanarak 3D görüntü alamadım üründen. Oyun odasında PS3'le birlikte kullandığımız HDMI kablosunu aşırdım bir süreliğine ve HDMI'dan bağladım ürünü. Bu sefer ustanın tavsiyesi bölümünde de kısaca bahsettiğim çözünürlük problemiyle karşılaştım. Ürün 1920x1080 görüntüyü duvara verebilirken 3D çalıştırmaya kalktığımda, 120Hz tazelemeyi alabilmek için ürünün doğal çözünürlüğü olan 1280x720'ye yani 720p çözünürlüğe düşmem gerekti. Oyunları bu çözünürlükte çalıştırdığım sürece bir sorunla karşılaşmadım. Uygun şartlarda 2500 ANSI Lümen aydınlık değeri, 3200:1 kontrast oranıyla oldukça yüksek performans veren ürünü biz elbette dört dörtlük bir ortamda kullanamayacaktık. Hemen bordo duvara çevirdim cihazı. 2 metre mesafeden aldığım görüntünün kalitesi olabildiğince yüksekti. Bir rahatsızlık vermedi. Hatta 3D modundayken gözlükler görüntüyle birlikte duvarı da kararttığından cam gibi bir görüntü kalitesine erişti. 3D efektini 4,5 metre mesafeye kadar alabildim. Daha uzaklaştığımdaysa parlama hatta 3D efektini tamamen kaybetme gibi sorunlar başladı. 4,5 metre, bir çalışma ya da oturma odası için gayet yeterli. Yani ortada bir sorun yok.

Ürünün tek bir derdi varsa o da gürültüsü. O da her projektörde olduğu kadar gerçi. Acer, renk kalitesini artıran, duvar rengine göre dengeleme yapan, ColorSafe gibi uzun süreli kullanımlarda ortaya çıkan renk kaybını önleyen teknolojilerle ürünün becerilerini bir hayli zenginleştirmiş. Acer EcoProjection teknolojisiyle de bekleme modundaki güç tüketimini %50'ye kadar düşürmüş. İyi güzel yani. Ama!

Projektörler ev kullanıcıları için çok ucuz yollu bir çözüm değil. Özellikle bütçeleri bir hayli kısıtlı olan oyuncuları düşününce sadece birer arzu objesi projektörler. Zaten genelde "ev sineması" çılgını insanların evlerinde rastlıyorum. Projektörlerin en geniş kullanım alanıysa elbette iş dünyası. 10 yıl sonra tekrar hortlayan 3D furyasının devamı olarak 3D monitör ve TV'lerden sonra 3D projektörler de boy göstermeye başladı piyasada. Öyle kurdum ki cümleyi "Allah sonumuzu hayretsin" diyecek gibi oldum sonunda. Hakikatten ne olacak bizim bu halimiz böyle. Hiçbir şeyle yetinemez olduk. Yok ben kırdım kafayı 3D projektörlü bir sistem yapacağım, tavanımda film izleyip oyun oynayacağım diyorsanız, diyecek bir şeyim yok. İyi eğlenceler.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★

Artılar: Yüksek görüntü kalitesi
Eksiler: Fiyatı (biz gariban oyuncular için en azından)
Üretim: Acer www.acer.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Penta www.penta.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 1329$ + KDV

Genius Speed Wheel 3

NEDEN GİTMİYOR BU ARABA YAHU? –MERT YİĞİT DOĞRU



Kafamın bozuk olduğu zamanlarda en çok yarış oyunlarına başvuruyorum. Hele bir de direksiyon seti kullanıyorsam değmeyin keyfime. Oturuyorum sürücü koltuğuma, düşüyorum yollara. İşte o nedenle Organize Sanayi semalarında Genius Speed Wheel 3'ü görünce epey sevindim. "Kafayı biraz dağıtırız" dedim, harbiden de dağıttım.

Ürünün tasarım olarak diğer direksiyon pedal setlerinden bir farkı yok. Üretimde kullanılan malzemenin kalitesi de pek yüksek değil. Elbette sağdan soldan kırparak daha ucuza oyun kontrol cihazları sunmaya çalışıyor bize firmalar. Ama kantarın ayarı hafiften kaçmış sanırım. Asıl inceleme, Speed Wheel 3'ü ustamın masasına kurup bilgisayara bağlamamla başlıyor.

Ürünün montajı oldukça basit. Direksiyonun altında 4 adet vantuz bulunuyor. Direksiyonu masaya bu vantuzlar yardımıyla sabitliyoruz. Daha sonra iki ayrı işkenceyi direksiyonun sağ alt ve sol alt köşelerinde bulunan bölüme doğru ittirip, masanın altında kalan vidaları sıkıveriyoruz. Sıkı sıkıya masayı bir süre tutuyor cihaz. Ancak direksiyonun tabanı masanın kenarına çok az açı yapıyor bile olsa, bir süre sonra siz direksiyona yüklendikçe arka taraftaki vantuzlar kurtuluyor masadan. Alet sürekli üstünüze yuvarlanma çabasına girişiyor. Sakin sakin kullandığınızda bir sorun yok elbette. Ama yarış oyunu oynuyoruz stres var, heyecan var.

Kurulum, ürünü masaya ve pedalları aşağıya atmakla bitmiyor elbette. Hemen denetim masasına koşturuyorum ve aletin kalibrasyonunu yapıyorum. Direksiyonun altında yer alan kanatlar hariç tüm tuşlar aklı başında bir şekilde çalışıyor. Kalibrasyonu tamamladıktan sonra da dalıyorum yarış oyunları dünyasına. Ustam sağ olsun, bilgisayarına kurduğu oyunları uzun süre kaldırmıyor. NFS Shift, Burnout Paradise, Dirt2; bir sürü yarış oyunu beni bekliyor. Her oyuna girdiğimde direksiyonun üstündeki tuşları tek tek aramamın gerekmesi, direksiyonun altındaki kanatların hiçbir oyunda çalışmaması, direksiyonu çevirirken orta noktayı her geçtiğimde çıkan tak tuk sesi, gaz pedalının sürekli kendi kafasına göre gazlaması gibi birçok sorundan dolayı suratım bir hayli asıldı elbette.

Tasarımı yarış oyunu meraklılarını tatmin edebilecekken, uygun fiyatından dolayı üretim kalitesinin düşüklüğü sineye çekilebilecekken, uygulama kısmında ortaya çıkan sorunlar beni üründen inanılmaz soğuttu. Biraz hassas, işletim sistemim ve oyunlarımla biraz daha uyumlu bir kontrol cihazı istiyorum ben.

İNCELEME
Performans: 1 ★☆☆☆☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: -
Eksiler: Zayıf kaldı, çok zayıf hem de
Üretim: Genius www.geniusnet.com
İthalat: Datagate www.datagate.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 59TL (KDV Dahil)

Altec Lansing VS2621 2.1 Hoparlör Seti

BİLGİSAYARINIZIN YENİ SESİ –MERT YİĞİT DOĞRU

Bilgisayarımda yapmaktan en çok zevk aldığım şeylerden biri, bir şeylerle uğraşırken geri planda müzik dinlemek. Yaptığım iş sıkıcıysa hele (öhöm, hayır ustacım, inceleme yazısı yazmak değil sıkıcı olan)*(yeme beni samimi patatesim benim-KA)*, o işi daha bir çekilir hale getiriyor bu. Tabii bunun için kaliteli bir hoparlör seti olmalı ki, dinlediğim müzikten bir tat alabileyim. Bakalım VS2621 beklediğim kaliteyi tutturabiliyor mu?

Ürünü kutusundan çıkarıp kurduğumda Tuğbek Usta'nın gölgesi beliriverdi masamda. Uzun süredir yaşamını kulaklıkla sürdürdüğünü bilmediğim Tuğbek Usta'yı bir anda yanımda görünce yardım edecek sanıp sevindim. Gerçek amacını öğrendiğimdeyse artık çok geçti. Meğerse Tuğbek Usta "yan sanayi"nin inceliklerini uygulamalı olarak göstermek için yanaşmış yanıma. Hızlandırılmış incelik dersi sonrası, inceleme bitince hoparlörü bilgisayarına bağlayacağımın sözünü alan Tuğbek Usta, memnun bir gülümsemeyle masasına doğru uzaklaştı. Ufak bir hayal kırıklığıyla da olsa *(hangi hayal kırıklığı yahu? Adam işin inceliklerini hem de uygulamalı olarak öğretiyormuş sana, kötü niyet aramayalım-KA)* ürünü incelemeye başladım ben de.

VS2621 oldukça sade bir tasarıma sahip. Ses ayar tuşlarıyla AUX girişi sağ hoparlör üzerinde bulunuyor. Tepesi kesilmiş üçgen prizmalara benziyor yan hoparlörler. Bas ve tiz seviyesinin tek tuşla kontrol edilmesi ilk başta bir eksi olarak algılanabilir, fakat biraz kurcalayınca sesi istediğiniz kıvama getirebildiğinizi fark ediyorsunuz. Açma kapama tuşuysa, daha önce incelediğimiz Altec Lansing BXR1121 modelindeki gibi subwoofer arkasında saklanmaya devam ediyor. O nedenle, bu tuşu ürünü kurduktan sonra bir daha görmeme ihtimaliniz bir hayli yüksek.

Ürünün kapladığı alan göz önüne alındığında, 28W'lık RMS ses çıkışı gayet yeterli oluyor. Ürün, en yüksek seviyelerde bile temiz ve güçlü sesinden taviz vermiyor. Fakat ses seviyesini bazı kullanıcılar yetersiz bulabilir. Mesela benim her türlü ihtiyacımı giderebilecek seviye, Kaan Usta'yı pek memnun etmedi. "Sesi çok temiz ama biraz daha çıkabilirdi" deyip uzaklaştı. İmkânınız olursa, satın almadan önce bir denemenizde fayda var.

Tasarımıyla ve performansıyla, aklınızı başınızdan alacak bir hoparlör seti değil VS2621. Ancak kalite ve sadelik isteyen mütevazı Oyungezerlerin her türlü ihtiyacını karşılayacak kapasitede, kaliteli bir ürün olduğunu söyleyebilirim.



İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Tasarım, her seviyede temiz ve güçlü ses
Eksiler: Açma kapama tuşu subwoofer arkasında
Üretim: Altec www.altecpro.com
İthalat: Multimedya www.multimedya.com.tr
Fiyat: 63$ + KDV

Speedlink Carbon GT Racing Wheel

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

OH SONUNDA YENİLEDİK ARABAYI!



Direksiyon başına geçmek için eskiden gençler büyüklerini beklerdi. Uygun bir yaşa geldiklerinde aile büyüğü alır direksiyona oturturdu çocuğu. Trafik kanunun canına okusalar bile çocukla büyüğü arasında bir bilgi alışverişi olurdu. Sonra devir değişti, bilgisayar oyunları da değişti. Aksesuarlar, oyun kontrol cihazları aldı yürüdü. Sonunda Speedlink Carbon GT Wheel bile çıktı. Çocuğu daha genç yaşta belki hayatı boyunca kullanamayacağı arabaların direksiyonuna oturtuverdi.

Carbon GT Racing Wheel hakkında bir kanıya varmadan önce bu ay incelediğimiz diğer direksiyonun karşımıza gelmiş olması belki haksız bir avantaj da kazandırıyor ürüne çünkü Genius'tan sonra Carbon GT Racing Wheel'ı görünce "oh be, adam gibi direksiyon geldi bir tane" dedim içimden. Sağına soluna biraz bakıp hemen masanın üstüne vantuzlayıverdim. 4 adet vantuzuyla gayet sıkı bir şekilde tutundu masaüstüne. Bir de işkencesini alttan takınca tamamen sabitlendi masaya."Pedal yok muydu bunda yahu?" diye bakındım bir süre. Kutunun içindeki kartonların arasında biraz derine dalınca bulup çıkarttım. Kauçuk ayakları sayesinde parke üstünde fazla kaymadan durabildi 42 numara ayağımın altında. Pedallar direksiyon kadar kaliteli gözükmedi gözüme ilk anda. Kullanım sırasında zannettiğimden daha başarılı olduklarını fark ettim, sevindim. USB bağlantısını yaptığım gibi Windows 7, ürünü standart bir direksiyon olarak tanıdı. Kalibrasyonuyla uğraşmaya gerek bile olmadı.

Oyuna girmeden önce ilk fark ettiğim force feedback'in otomatik olarak devreye girmesi oldu. Belli tuşlara basarak ya da 250 derece dönebilen direksiyonu sağa sola zorlayarak ellerime masaj yaptım biraz, iyi geldi. *Need For Speed: Shift*'e girip kontrollere daldım. Standart ayarların birkaçı sorunsuz çalıştı ama yine de kendi tuşlarımı kendim atayıp daha rahat kullanır hale geldim ürünü. Direksiyonun kaymayan ve elleri az terleten yüzeyinin dokunuşu konforlu ve rahattı. Direksiyon altında yer alan sağlı sollu 4 kanatçığın kullanımı da öyle. Direksiyonu fazlaca çevirmek zorunda kaldığımda kanatlara erişimim haliyle biraz kısıtlanıyordu fakat büyük bir sorun değil bu.

KONSOLUN YOLLARI TAŞTAN

PC, PS2 ve PS3 için tasarlanmış direksiyonun göbeğinde D-Pad ve kare, üçgen, daire, X tuşları yer alıyor. Erişimleri ve kullanımlar yine gayet kolay. Zaten ürün üstündeki tuş takımı bir SixAxis'le aynı. Analog kol yerine direksiyon var gibi düşünebilirsiniz. Konsollarla kullanımında ve kurulumunda da bir sorun yaşamadım. Hatta PC'den daha kolaydı diyebilirim. Ürünün PS2'ye takılabilmesi için USB kablosunun ucu Y kablo yapılmış ve PS2 bağlantı noktası eklenmiş buraya.

Genel olarak keyifli ve rahat bir oyun deneyimi sunan ürünün fiyatı da korkunç diyebileceğimiz kadar yüksek değil. Üretim kalitesi yüksek ve oyunlarda sorun çıkartmaması, birden fazla platformu destekliyor olması, force feedback özelliği vb ürünün fiyat performans oranını aklı başında bir noktaya taşıyor. Sessiz sakin yollarda gezinmek ya da asfaltın canına okumak isteyen her yarış oyuncusuna tavsiye edilebilecek bir ürün.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Kaliteli, konforlu
Eksiler: Pedal seti daha kaliteli olabilirdi
Üretim: Speedlink www.speed-link.com
İthalat: Aral İthalat www.aral.com.tr
Fiyatı: 169TL (KDV Dahil)





Sony'den İki Yeni Cyber-Shot

MACERA TUTKUNLARINA ÖZEL

Sony, macera seven fotoğrafçılar için soğuk havaya, suya, toza ve darbelere dayanıklı DSC H55 ve DSC TX5 modellerini duyurdu. Bu iki fotoğraf makinesi sayesinde maceraperest bünyenizle 3 metre derinliğe kadar su altı fotoğraflar çekebilir, eksi 10 dereceye kadar havalarda manzara resimleri yakalayabilirsiniz. Eğer pasaklı bir kullanıcıysanız toza karşı dayanıklı olan bu makineler tam size göre. Ya da sakarsınızdır, 1.5 metre yüksekliğe kadar darbe dayanıklılığına sahip DSC H55 ve DSC TX5 yine sizin için biçilmiş kaftan. Teknik özellik bakımından da fena sayılmaz yeni modeller. 10.2 MP geri aydınlatmalı 'Exmor R' CMOS algılayıcılı çözünürlüğü, Bionz işlemcisi, Carl Zeiss Vario Tessor lensi, 4x optik yakınlaştırması, 3" dokunmatik ekranı ve 720p HD 30 FPS video kaydetme özelliklerine sahip DSC TX5. DSC H55'in kardeşinden farkıysa, 14.1 MP CCD sensöründen, Sony G lensinden, 10x optik yakınlaştırmasından, Steadyshot resim sabitleyici özelliğinden ve tasarımından geliyor. Bu iki yeni modelin nisan ayında raflarda yerini alması bekleniyor.

Art Of Colors

KILIÇ KADAR KESKİN

AOC E36 Serisinden
E2236Vwa LED Monitör

Görüntüye odaklanan ince çerçeve

Oyun savelerinizi USB belleğinize atmanın en kısa yolu

Dokunmatik ayar tuşları

Bir oyuncu monitöründen ne beklersiniz? Bu sorunun cevabı aslında çok basittir: Eğlenceye eğlence katan, oyunun gerçek renklerini gösteren ve oyuncuyu oyun dünyasının içine sokan monitör en iyi oyuncu monitörüdür.

Daha fazla görüntü alanı? 21.5" boyutundaki AOC hem oyunlarda hem de film seyrederken size geniş mi geniş bir alan sunuyor. Canlı renkler? AOC, Renklerin Sanatı demek zaten. **AOC E2236Vwa**, 2.000.000:1 ultra yüksek kontrast, 250 cd/m² parlaklık ve16.7 milyon renk desteğine sahip. Üstelik AOC'nin geliştirdiği DCB (Digital Color Boost) teknolojisi sayesinde renkler daha keskin ve gerçekçi görünüyor ve ekranda bulunan renklere en uygun ayarlar kolayca yapılıyor. Yüksek çözünürlük desteği? **AOC E2236Vwa**'nın 1920x1080 çözünürlüğü ve 5ms tepkime süresi var. Kullanım kolaylığı ve estetik? Monitör çok hafif, ince ve piyano siyahı rengi ile göz alıyor. Ayrıca i-Menü yazılımı sayesinde ayarlarınızı tuşlarla boğuşarak değil yalnızca mouse ile kolayca yapabiliyorsunuz. Tüm bu özellikler **AOC E2236 Vwa**'da var. E daha ne olsun?

AOC E2236 Vwa'la en sevdiğiniz oyunu oynarken daha önce fark etmediğiniz renkleri ve ayrıntıları görecek, oynadığınız oyundan çok ama çok daha fazla keyif alacaksınız.

Bir oyuncu monitöründen başka ne beklerseniz hepsi ve daha fazlası **AOC E2236Vwa**'da var.



AOC®





BenQ MP776

BİR AYDA DUVARI ESKİTTİK

Bu ay önceki sayfalarda birkaç kez daha belirttiğim gibi 3D ürünlerinde bir patlama oldu. Bir monitör, iki de projektör. Hey maşallah. BenQ MP776 dünyamızı 3D olarak bir diğer duvara taşıyan ikinci ürünümüzdü şubat boyunca.

Duvarda 3D görmekten sıkılacağımızı hiç tahmin etmezdim bu kadar kısa sürede. Gerçi sıkıntı sahibi olmamızın nedenlerinden bir Organize Sanayi'de sadece 1 tane 3D Vision seti olması. Bir tek gözlüğe karşılık bir sürü insan var haliyle. Neyse bu sorunu kendi aramızda ite kaka hallediyoruz bir şekilde. Birilerinin oynamak istediği oyun inatla 3D çalışmadığındaysa şahsen sıkıntım kat kat artıyor. Çünkü sistemi söz konusu kişiye kaptırdığım gibi bir de donanım sorunlarını çözüyorum, o oynarken de alakasız şeylerle oyalanmam gerekiyor.

Elimizdeki BenQ MP776'yla bu durumların bir alakası yok elbette. O sakin ve asil şekilde duruyor kasanın üstünde yüzünü duvara dönmüş. 2600:1 kontrast oranıyla duvarı aydınlatıyor. 3D bir şeylerle uğraşalım diye bekliyor efendi efendi. Efendiliği sanırım biraz da firmanın ürünü lanse ediş tarzından kaynaklanıyor. Çünkü BenQ, MP776'yı anlatırken ilkokullardan ve eğitim sektöründen bahsediyor. Çoklu projeksiyonla görüntülemeye imkan veren Creston RoomView LAN'a parmak basıyor. Yani ürünün arkasına ethernet girişini ekleyip "bakın, birden fazla projektörle görüntü verip insanları eğitebilirsiniz" diyor.

Biz de eğitim şart diyerek, *Batman Arkham Asylum* oynuyoruz. Bu oyuna takmış olmamın sebebi basit. 3D Vision'la en iyi anlaşan ve baştan aşağı bu teknoloji düşünülerek tasarlanan tek oyun. En azından bizim için en iyi 3D deneyimini sunan oyun ve bir süre daha bunun değişmesini beklemiyoruz.

Çok laf kalabalığı yaptık, ürüne dönelim biraz. Ürünün parlaklık oranı 3500 ANSI lümen. Yakın mesafeler için planlandığı söyleniyor tanıtımında ancak diğer projektörde aldığımız performansı alabildik bu konuda. Mesafe sorunumuz yok. Ürünün doğal çözünürlüğü 1024x768, 4:3. 1600x1200 16:9 1600x1200 çözünürlük alabiliyorsunuz. Ancak bu çözünürlükte de 3D özelliğinden faydalanamıyorsunuz. Bunun dışında kontrolleri ve menüleri oldukça basit, anlaşılır ve kullanışlı. Projektörlerle hiç tecrübesi olmayan bir kullanıcı, rahatlıkla kurulumu ve ayarları gerçekleştirebilir.

Ürünün arka paneline baktığınızda ses bağlantı noktalarını görüyorsunuz. Ürün üstünde 5Wx2 hoparlörler yer alıyor. Sessiz ve küçük alanlarda yapacağınız sunumlarda bir ses sistemi derdine düşmenize gerek yok. Arka panelde ayrıca S-Video, 2xVGA, HDMI, kompozit, ethernet bağlantı noktaları yer alıyor. Film ve oyun zevki sunabilirken daha çok tanıtımlarda da bahsedildiği gibi eğitim sektöründe ve sunumlarda kullanmak için ideal. Bizim aklımız sürekli oyun tarafına gidiyor elbette. Ki halen duvarda ya da perdede 3D bile olsa oyun oynamakla ilgili kafamız karışık.



İNCELEME

Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Gürültüsü az
Eksiler: Pek oyuncu işi değil
Üretim: BenQ www.benq.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr , Mersa www.mersasistem.com.tr
Fiyatı: 1299$ + KDV



Zune Phone

O BİR ZUNE! HAYIR HAYIR, O BİR TELEFON

Zune Phone hakkında çok yazıldı çizildi şimdiye kadar; zira Microsoft'tan er ya da geç beklenen bir üründü. Yine de bu yılki Mobile World Congress'te Steve Ballmer'ın her Windows Mobile 7 işletim sistemini kullanan telefonun aynı zamandan bir Zune olacağını bildirmesi sürprizdi. Zune'un bu telefonlarda sadece ara yüz olarak bulunacak olmasıysa bazı kullanıcılar için hayal kırıklığı yaratacaktır. Üreten firma hangisi olursa olsun, üzerinde sadece Başlat, Ara ve Geri Dön tuşları bulunacak telefonlar, tasarımda içlerinde bir Zune barındırdıklarına dair hiçbir iz taşımayacaklar çünkü. '7 rakamı bu sene Microsoft'un şansı oldu. Umalım ki bu böyle devam etsin' sözleri, Steve Ballmer'ın bu kısmi Zune Phone'dan umutlu olduğunu gösteriyor.



Biostar TH55XE

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

EN YENİSİNDEN TEKNOLOJİLER -MERT YİĞİT DOĞRU

Daha geçen ay yeni bir Biostar anakart incelemişti Kaan usta. Unutmaya başladığımız ATI'nin Hibrid teknolojisini şöyle bir hatırlatıp şenlendirmişti bizi ürün. Bu ayki konuğumuz TH55XE ise, yeni bir çipset ve onun getirdiği teknolojiyi sunuyor bize: İşlemciye entegre grafik işlemcisi.

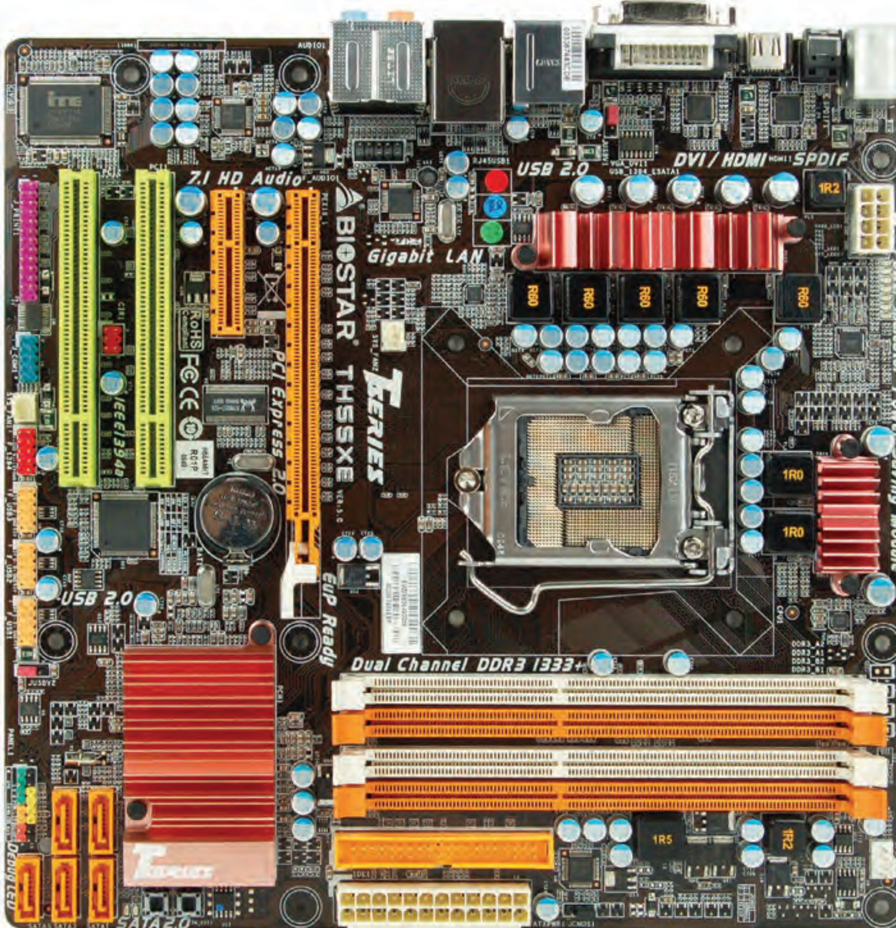
Intel'in işlemciye entegre grafik çözümünü desteklemek için geliştirdiği H55, H57 ve Q57 çipsetlerinden H55'i kullanan mikro atx bir anakart TH55XE. Şimdilik sadece bazı Core i3 ve i5 modellerinde bulunan bir özellik entegre grafik işlemcisi. Fakat anakartımız socket 1156 kullanan tüm Intel işlemcileri destekliyor. Yani TH55XE için yeni işlemci almanıza gerek yok; eski işlemcinizle devam edip, daha sonra isterseniz entegre grafik işlemcisi olan bir işlemci alabilirsiniz.

Ürünün arka kısmında klavye ve fare için PS/2 girişleri, tıpkı kardeşinde olduğu gibi yer buluyor kendisine. Biostar, bu konuda USB'ye geçmemeye kararlı şimdilik. 4 USB girişi, bir Ethernet, S/PDIF ve firewire girişleri de yeterli bağlantı gücü veriyor bize. O değil de, ürünün arkasında HDMI VGA ve DVI girişlerini görünce şaşırdım şöyle bir. 'Ne alaka bu girişler, onboard GPU yok ki?' diye düşünüp bir yandan da kılavuzu kurcalarken aklıma geldi H55'in getirdiği yenilik. Neyse, alışacağız bu çipsete de yavaş yavaş.

Üzerinde bir adet PCI Express 2.0 x16 slotu bulunan ürün, doğal olarak Crossfire yahut SLI desteklemiyor. Bunun yanı sıra bir adet PCI Express 2.0 x4 ve iki adet PCI slota da sahip. 4 bellek slotuna da 16GB'a kadar 800, 1066, 1333, 1600(OC), 2000(OC)MHz hızında çift kanal DDR3 bellek takabiliyorsunuz. Birçok anakart gibi Biostar TH55XE de çoğu kullanıcıya yeterli ses kalitesini sunan Realtek marka 7.1 HD ses yongasını kullanıyor. H55 çipsetini kullanan sayılı ürünlerden biri olan Biostar TH55XE, hem getirdiği yeni teknolojiyle hem de işini iyi yapmasıyla göz dolduruyor. Eğer Crossfire ya da SLI düşünmüyorsanız, alışveriş listenize ekleyin derim.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: H55 çipsetinin nimetleri
Eksiler: Yok
Üretim: Biostar www.biostar.com.tw
İthalat: Mascom www.mascom.com.tr
Fiyatı: 115$ + KDV





Steve Jobs'dan Açıklama

FLASH'I NEDEN SEVMİYORUM?

iPhone ve iPod Touch'ın en çok eleştirilen yanlarından biri, Flash desteğinin olmayışıdır. Apple'ın da bu konuda herhangi bir adım atma eğiliminde olduğunu söyleyemeyiz, zira yeni çıkan iPad'de de Flash'ın yerinde yeller estiğini biliyoruz. Peki bunun nedeni ne olabilir? Steve Jobs'un açıklamasına göre "Flash eski ve ölen bir teknoloji, birçok güvenlik açığına sahip ve aynı zamanda da tam bir CPU canavarı. Öyle ki iPad'de Flash desteği olsaydı, 10 saat olan pil ömrü 1-1.5 saate kadar inerdi" diyor Jobs. Apple olarak eski teknolojilere destek vermek istemediklerini de ekleyen Jobs'a göre, internette videonun geleceği, iPad'in de destek verdiği HTML5'te yatıyor.



GOOOOOOOOOOOO

GOOGLE'IN YENİ DALGASI, PAYLAŞIMIN YENİ ADRESİ Mİ?

-MERT YİĞİT DOĞRU

Son zamanlarda yedisinden yetmişine nerdeyse her internet kullanıcısının yaptığı bir şey var: Paylaşmak. Firmalar da bunun son derece farkında ki, paylaşım siteleri her geçen gün artıyor. Bu sitelerin en popüleri ve paylaşım çılgınlığının başlamasında en çok payı olansa bildiğiniz üzere Facebook. Neredeyse Facebook profili olmayana kız verilmediği bir dönemde yaşıyoruz. Ardından da Facebook'un satın aldığı Friendfeed ve bağımsızlığını sürdüren Twitter gümbür gümbür geliyorlar. Çılgınlığa son katılan Formspring gibi siteler de şimdiden popülaritesini artırmaya başladı. Ve tüm bu sitelerin arasından, hepsinden bir şeyler alarak çığ gibi büyüyen yeni bir paylaşım sitesi geliyor; Google Wave.

HUZURLARINIZDA GOOGLE WAVE

Google Wave'i, 2009 Google Geliştiriciler Konferansı'nda tanıtan ve projenin başında olan Lars Rasmussen'e göre 'elektronik postayı bugün yeniden keşfetseydik ortaya nasıl bir şey çıkardı?' sorusunun cevabı Wave. Ama bu Wave'i biraz basite indirgemek olurdu. Tamam, temelde çok gelişmiş bir e-posta servisi olarak da görülebilir ama Wave, bundan çok daha fazlasını sunuyor kullanıcılara. Söylediğimiz gibi Wave, her şeyden biraz biraz almış ve ortaya hepsinin karışımı bir çorba çıkmış. Tabii aşçı koltuğuna Google oturunca leziz bir çorba olmuş bu. Öyle ki, şu anda beta bile olmayan preview versiyonuyla, sınırlı sayıda kişiye davetiye yoluyla hizmet veren site, açılıdığında pek çok paylaşım sitesinin canını yakabilir.

PEKİ NELER GETİRİYOR BU DALGA?

Google Wave basitçe iki ya da daha fazla kullanıcının eşzamanlı olarak iletişime geçip dokümanlar üzerinde çalıştığı, aynı zamanda video, resim ve dosya paylaşımına olanak sağlayan web tabanlı bir platform. Fakat bu konuda inanılmaz esneklik sunuyor bize. Herhangi bir kullanıcı, bir wave'in (Thread'e wave deniyor burada) ortasından dalıp sadece kendi istediği blip'in (mesajların adı da blip olmuş Wave'de), videonun, dokümanın, bağlantının yahut dosyanın altına yorum yapabiliyor. Hatta isterse bunları değiştirebiliyor ve o değiştirdiği mesajı oluşturan kişiyle beraber yazmış sayılıyor. 'Playback' özelliğiyle de, bir wave'de baştan sona neler olup bitmiş sırasıyla izleyebiliyorsunuz. Bu da sonradan konuya dahil olan kullanıcıların söz konusu wave'in içeriğini tam olarak takip etmelerine olanak sağlıyor. Böylece iletişim kolaylaşırken, olası kopukluklar da en aza indiriliyor ve üst düzeyde verim alınabiliyor.

Google Wave'i wave.google.com adresinden kullanmanın dışında, kendi sitenize yahut blogunuza da gömebiliyorsunuz. Google Web Toolkit ile geliştirilen ve açık kaynak kodun her türlü nimetlerinden faydalanabileceğiniz bir site Wave. Bu da isteyen herkesin Google Wave'i istediği eklentiyle geliştirebileceği anlamına geliyor -ki sitenin potansiyelini düşündüğümüzde bu inanılmaz bir şey. İnternetle ilgili neredeyse her işinizi Wave

POSTA KUTUNUZDAN TANIDIĞINIZ ÖZELLİKLERİN TAMAMI WAVE İÇİNDE YER ALIYOR.

DAHİL EDİLDİĞİNİZ KONULARIN TAMAMINI TEK BİR EKRANDA GÖREBİLİYORSUNUZ.

KİŞİLER LİSTENİZ OTOMATİK OLARAK WAVE'E EKLENİYOR.

GOOGLE WAVE

üzerinden gerçekleştirebildiğinizi düşünün! Tabii ki şu an için elimizde bulunan eklentilerle bu düşünce, hayalden öteye gidemiyor ancak site açılıp da kullanıcılar çoğaldıkça çok daha yararlı eklentilerle karşılaşacağımıza şüphe yok. Bu eklentilerin bir başka türü de Robot. Herhangi bir wave içinde insan gibi hareket eden ve konuşan bu robotlar, Twitter gibi sitelerden ve diğer wave'lerden bilgi alış verişi de yapabiliyorlar. Kısacası böyle giderse gelen ve gelecek olan tüm bu eklentilerle, Google gerçekten de tüm internete hakim olacak!

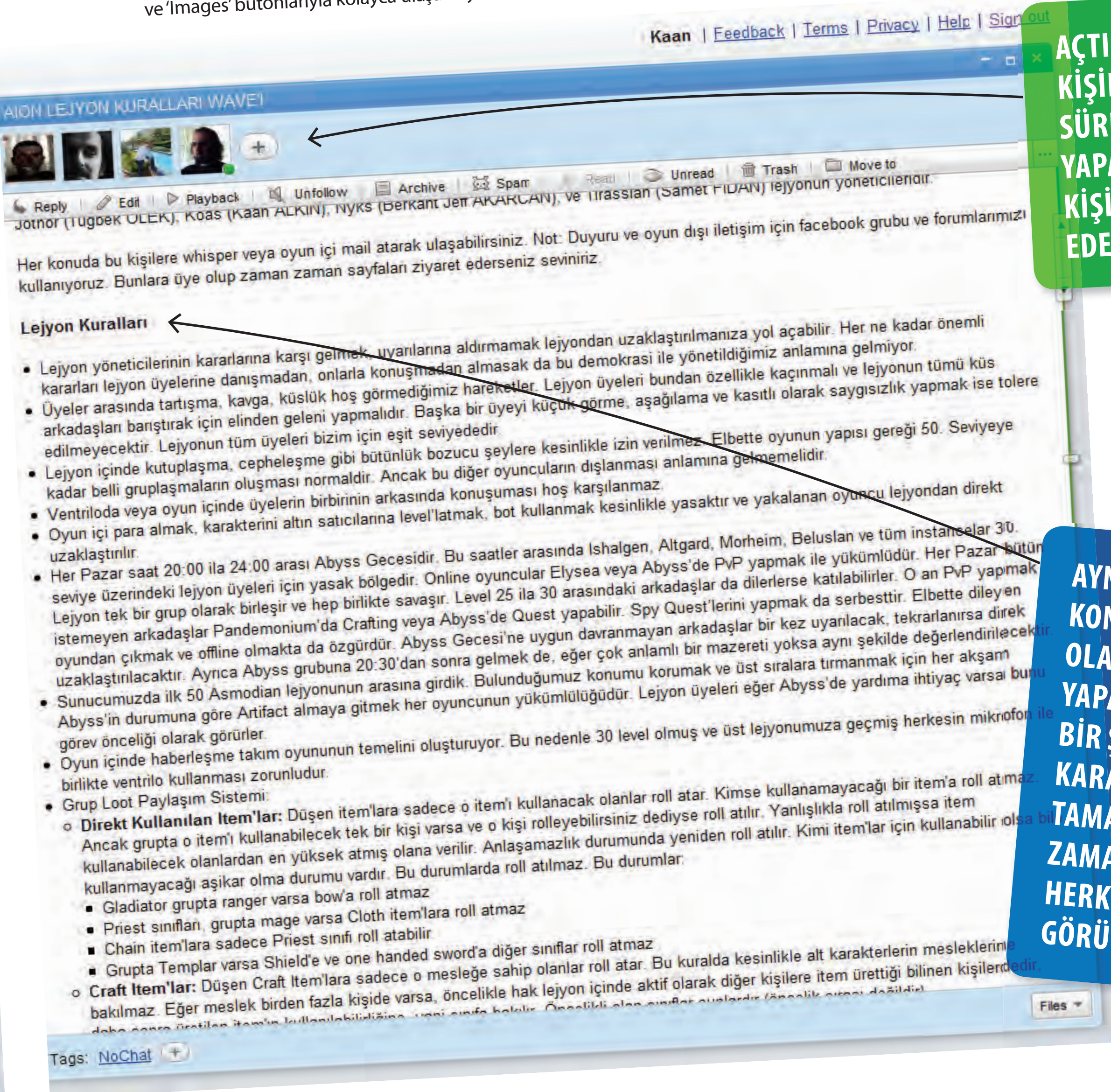
Google Wave'i Chrome'dan kullanıyorsanız ya da farklı bir tarayıcıdan kullanıyor ve Google Gears'ı ayrıca yüklediyseniz, dosyaları sürükle bırak özelliğiyle wave'e yükleyebiliyorsunuz. Eğer tersi bir durum varsa, dosyaları elle de yükleyebiliyorsunuz tabii ki. Yüklediğiniz dosyalara ve resimlere de, söz konusu wave'in sağ alt köşesindeki 'Files' ve 'Images' butonlarıyla kolayca ulaşabiliyorsunuz.

Wave'i, sadece Wave hesabı olan diğer arkadaşlarınızla kullanıyorsunuz. Yani kullanıcıadınız@googlewave.com hesabınızdan başka bir e-posta'ya mail atıp oradan mail alamıyorsunuz. Google sanırım Wave'i kimseyle paylaşmak istemiyor. Wave'e ilk kayıt olduğunuzda, Gmail kişi listenizdeki arkadaşlarınızdan Wave kullananlar otomatik olarak arkadaşlar listenize ekleniyorlar. Böylece en azından arkadaş listenizdekileri arama zahmetine girmiyorsunuz.

Google Wave'i ilk açtığınızda bir an yabancı hissediyorsunuz kendinizi, zira site biraz karışık görünüyor ilk bakışta. Fakat biraz kurcaladığınızda aslında ortada pek karışık bir şeyin olmadığını anlıyorsunuz. Her şey yerli yerinde, derli toplu duruyor. Fark ediyorsunuz ki Wave, aslında tam olarak da gelişmiş bir e-posta servisini andırıyor. Zaten sitenin en temel amacı da bu değil miydi?

SONUÇ?

Google Wave, tüm bu eklenti desteğiyle gerçekten de internet alışkanlığımızı tümüyle değiştirmek ve Google'ı internetin fatihi yapmak için gümbür gümbür geliyor sevgili Oyungezerler. Şu anda beta bile değil, sadece preview ve bu haliyle bile ne kadar anlatırsam anlatayım, yine de bir şeylerin eksik kalacağını biliyorum. Ayrıca şu anda preview olması dolayısıyla önemli problemleri olan bir site Wave. Özellikle de hız açısından sizi çileden çıkarması olası. Bunun yanında site olur olmaz çökebiliyor da ara sıra. Gerçi ilk açıldığı zamana göre bu konuda oldukça geliştiği de ortada. Eğer şimdiden Google Wave'in tadına bakmak istiyorsanız, ya Wave üyeliği olan bir arkadaşınıza ya da Google'a bir davetiye için yalvarmalısınız. Sonrasında söyleyebileceğim tek şeyse "mutlu dalgalar!"

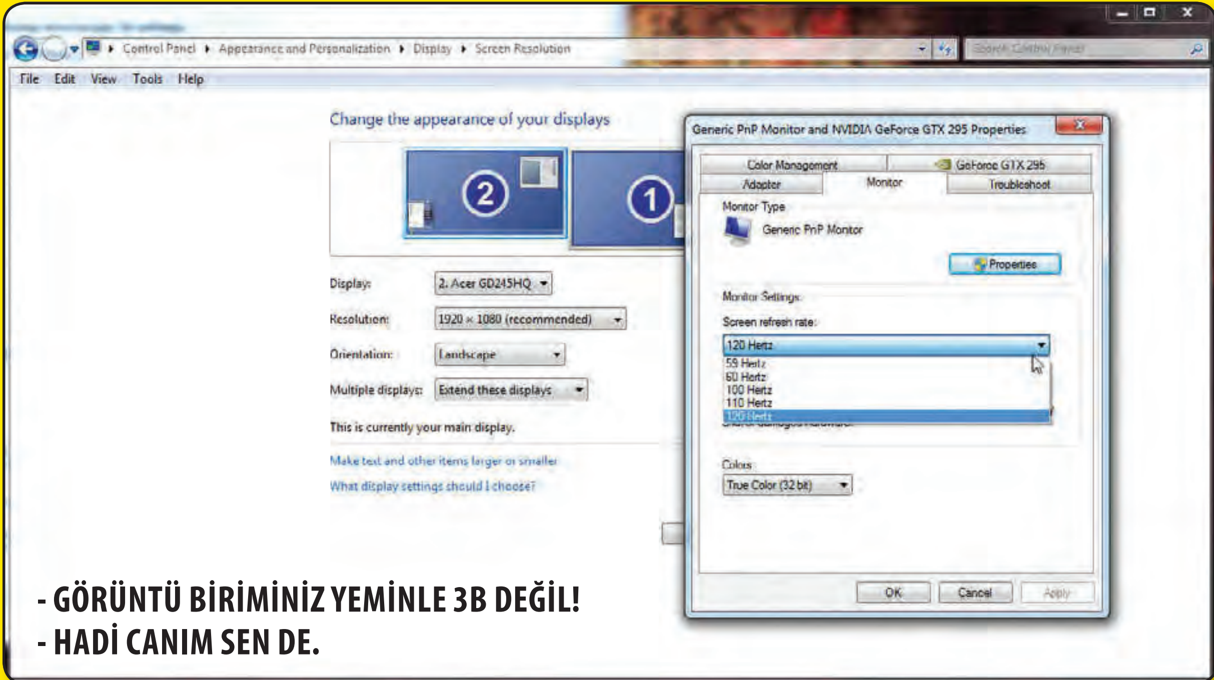


AÇTIĞINIZ KONULARA, KİŞİLER LİSTESİNDEN SÜRÜKLE BIRAK YAPARAK İSTEDİĞİNİZ KİŞİLERİ DAHİL EDEBİLİYORSUNUZ.

AYNI ANDA BİR KONUYA DAHİL OLAN HERKES GİRDİ YAPABİLİYOR, BİR ŞEYLER KARALAYABİLİYOR. TAMAMI GERÇEK ZAMANLI OLARAK HERKES TARAFINDAN GÖRÜNTÜLENİYOR.



USTANIN TAVSİYESİ



- GÖRÜNTÜ BİRİMİNİZ YEMİNLE 3B DEĞİL!
- HADİ CANIM SEN DE.

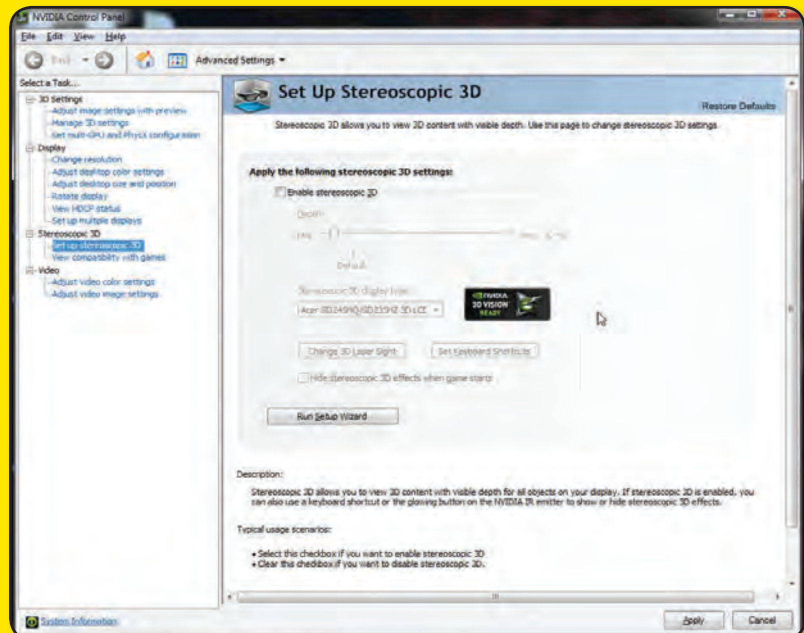
Evet, biliyorum, şimdiden bıktınız. Ama 3B muhabbetleri tam gaz devam ediyor. Her gün yeni insanlar 3B alemlerine dalıyor, türlü sorunla karşılaşıyor. Bu yüzden bir iki soruya cevap vermenin, bir iki genel sorunun çözümünü açıklamanın vaktidir diye düşünüyorum. Düşündüm.

Nvidia 3D Vision kullanırken en sık karşılaştığım problem, monitörün 3D moduna yani stereoscopic görüntü moduna geçmemesi. 3D Vision, sürücüsüyle gelen demolarda gayet düzgün çalışırken bazı oyunları çalıştırdığınızda monitör 60Hz görüntü vermeye devam ediyor. Kırmızı uyarı kutucuğu sağ alt köşede sırıtıp can sıkıyor. "Hede hödönüz hede hödö modunda çalışmıyor". Aferin.

Şimdi en basitten başlarsan, öncelikle oyunu 3D oynayabilmeniz için tam ekran çalıştırmanız gerekiyor. Örneğin Aion oynarken "Windowed Full Screen" oynuyorum ben oyunu. Yani çerçevesiz pencerede oynuyorum. Böylece diğer programlara geçtiğimde oyunu görev çubuğuna düşürmek zorunda kalmıyorum. 3D bu durumdayken çalışmıyor. Tam ekran yapıyorum ayarlardan, hop düzeliyor. Batman Arkham Asylum oynarken bir sorun yok, geçelim. Need For Speed Shift'i çalıştırdığımda 3D'ye geçerken nedense oyunu pencereye atıyor. Alt + Enter yapıp tam ekrana dönüyorum, sorun yok. Borderlands'e girdiğimdeyse hata mesajıyla karşılaşıyorum. Oyunun grafikleri birbirine giriyor. Ama 3D yok. Gözlükte mi bir sorun var diye bakıyorum, yok. Star Wars Galaxies'i denediğimde yine görüntü birimimin stereoscopic olmadığına dair bir mesaj alıyorum.

Kimi oyunlarda, oyunu görev çubuğuna indirip geri çağırdığımda sorun ortadan kalkıyor. Fakat kimi oyunlarda ne yaparsam yapayım sorun ortadan kalkmıyor. Gözünüzü rahatsız eder mi bilmiyorum açıkçası. Bulabildiğim tek kalıcı çözüm, monitörün tazeleme oranını 120Hz'ye sabitlemek oldu. Görüntü ayarlarından girip 120Hz'ye sabitlediğimde sorun ortadan kalktığı gibi, sistem 3D moduna geçerken monitörün açılıp kapanması, beklemesi vb durumları da direkt es geçmiş oldum. Sistemimde kurulu oyunların hiçbirinde bir sorun yaşamadan eğlenceme baktım. Bu ay incelediğim projeksiyonlardaysa durum biraz farklıydı. HD çözünürlüklere çıkılmasına rağmen, ürünlerin tazeleme oranları bu çözünürlüklerde 3D Vision'ın isteklerini karşılayamıyor. Bu yüzden 3D projeksiyonla oyun oynayacaksanız, oyunun çözünürlüğünü cihazın 120Hz verebildiği çözünürlüğe çekmeniz gerekiyor. Kafama hiç yatmasa da sorunu bu şekilde ortadan kaldırmak mümkün.

Acele etmeyip kendinizi 3D furyasına kaptırmadıysanız, birazcık daha sabredin. Eninde sonunda eldeki cihazlarla 3D sahibi etmek zorunda kalacaklar bizleri. ATI direkt olarak girmemiş olsa dahi 3'üncü parti çözümlerde yardımcı oluyor. Ekran kartı üreticilerinden bağımsız olarak 3D teknolojileri için haldır haldır ürün geliştiren de bir dünya firma var halihazırda. Sabır.





PAZAR YERİ



KISA VE DURAĞAN BİR AY

Hareketsiz ve pek de keyifli olmayan bir ayı daha geride bıraktık. Fiyatlarımızda ve sistemlerimizde ciddi bir değişiklik olmadı. İdeal sistemin fiyatını aşağıya çekmek için ne yapabilirim diye bakınca ciddi bir düşüş getirmeyen ancak fiyat performans oranını yükselten bir değişikliğe karar verdim. ATI Radeon HD 5870'i 57702'le değiştirdim ve 200$ kadar düştü sistemin fiyatı. Ekonomik ve İdeal sistem fiyatlarının yakınlaşması kimilerine rahatsız edici gelebilir ama Ekonomik sistemin fiyatı da yakında bir hayli düşecek. Diğer yandan bu iyi de bir işaret çünkü performansı yüksek sistemlerin fiyatları düşüyor. Daha seyrek güncelleme, daha uzun sistem ömrü gibi beklentilerimiz artık "çılgınca hayaller" kategorisinden çıkıyor. Direct Compute 11'in etkisini oyun ve yazılımlarda biraz daha belirgin şekilde görmeye başlarsak yakın zamanda bu fiyatların ve sistemlerin baştan aşağı değişmesi muhtemel.

Ayın büyük sorunu firmaların stok durumlarıydı. İstediğim parçaları piyasada bulmakta biraz zorlandım. OEM bellek fiyatlarındaki artış da gözümden kaçmadı. Markalı ürünlerimizi etkilemez umarım ve yeni stokların gelişiyle birlikte bellek fiyatları tırmanışa son verir.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core i5 750			Intel Core i7 Extreme 965		
	(j) 131$	-	(l) 139$	(m) 211$	(j) 212$	(l) 224$	-	(j) 1122$	-
Anakart	Biostar TA790GX A3+			Asus P7P55D			Asus Rampage II Extreme		
	(p) 107$	(f) 110$	(e) 114$	(m) 169$	-	(j) 177$	(m) $399	-	(b) $466
Bellek	TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	(p) 169$	(m) 175$	(f) 178$	(p) 169$	(m) 175$	(f) 178$	-	(e) $279	-
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5750			ATI Radeon HD 5770			ATI Radeon HD 5970		
	-	(k) 149$	-	-	(e) 204$	-	(m) 699$	(f) 729$	(l) 739$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 51$	(p) 54$	(f) 55$	(j) 69$	(p) 72$	(f) 75$	(p) $252	(e) 258$	(f) 258$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(d) 20$	-	-	(d) 20$	-	-	(m) 219$	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt RockSolid		
	(p) 61$	(e) 65$	(b) 67$	(m) 106$	(o) 107$	(f) 109$	(o) 229$	(f) 239$	(m) 239$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH600LBWS		
	(m) 65$	-	(c) 66$	(p) 114$	(l) 114$	(m) 116$	(o) 385$	-	(e) 510$
Toplam Fiyat	Min 753$			Min 1062$			Min 3584$		
	Max 788$			Max 1103$			Max 3832$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

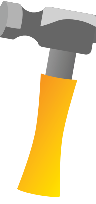
Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 70$	-	-	(o) 89$	(d) 95$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(b) 155$		(o) 549$	(d) 562$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(o) 27$	(m) 27$	(j) 19$	(f) 20$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(f) 84$		(c) 91$	(p) 99$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	-		Samsung 993SN		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
	-	-	(j) 137$	(a) 146$	(m) 196$	(e) 199$	(m) 333$	-
Üst Seviye	Samsung 733NW		-		BenQ E2200HD		Samsung 2494HM	
	-	(e) 146$	-	-	(m) 225$	-	(e) 398$	-

TAMİR ATÖLYESİ



Ne sıkıntılı bir ay şu şubat sevgili Oyungezerler. Hem kısacık hem de upuzun aylarda yaptığımız her şeyi yapmamız gerekiyor daha kısa sürede. Eh biz zaten iş yetiştiremiyoruz Organize Sanayi'de, bir de ayı kısaltıyorlar utanmadan. Havaların ısınması da iyi mi kötü mü oldu karar veremedim. Eski kışların özlemindeyim sanırım hâlâ. Şöyle bir yağsa kar, bir ay kalkmasa yerden. İnsanlarla bu arzumu paylaşınca tersliyorlar beni. Neymiş efendim, şehrin altını üstüne getiriyormuş kar, yağmasınmış. Şehri adam edin güzel kardeşim o zaman. Mevsimlerin canına neden okuyorsunuz kendi boş zevkleriniz için? Gergin girdik biraz sanki ama olsun, önümüz bahar. Bir iki çiçek açar geçer gerginliğimiz.

ATI'DE 3D OLUR MU?

Selam Merhabalar
Hayranlıkla takip etmekte olduğum derginizin Kasım 2009 sayısının 110-111'inci sayfalarındaki haberlerle ilgili olarak, Samsung 2233RZ model monitörün 3B özelliğinden faydalanabilmek için ekran kartımın nvidia olması şart mı? Bendeki ATI Radeon HD 4870'le bu monitörün 3B özelliğinden faydalanabilir miyim? Yoksa bu sadece nvidia'ya has bir özellik mi?
Şimdiden teşekkürler, iyi çalışmalar dilerim
Serkan BEYHATUN

C Selamlar Serkan
Hoş geldin 3B dünyamıza. Kasım sayısında hem Samsung Syncmaster 2233RZ'yi hem de nVidia'nın 3D Vision'ını incelemiştik o sayfalarda. 3D Vision teknolojisinden yaralanabilmek için nvidia bir ekran kartına sahip olman şart. Hatta 120Hz bir monitörün olması da gerekiyor. Unutmadan 3D Vision setini alman lazım ki, gözlük olmadan bir işe yaramıyor. Ama bunların hiçbiri 3D, nvidia'ya has bir özellik anlamına gelmiyor. Aksine 3D görüntü teknolojileri 90'ların başlarından beri etrafta dolanıyor. 3Dfx patlamadan önce yapmıştı bunu, nvidia tarafından satın alındıktan uzun zaman sonra tekrar çıktı karşımıza. Yani yeni bir şey değil. Nvidia dışında 3D destekli TV gözlük setleriyle karşımıza çıkan bir sürü marka var. Yurdumuzda satışları yok henüz. Ama ufak ufak buralarda da yaygınlaşacaktır.

ATI cephesine geldiğimizdeyse durum hafiften karışık. ATI direkt olarak 3D Vision'a karşılık gelecek bir girişimde bulunmuyor. Ancak 3'üncü parti firmaların ATI ekran kartlarıyla birlikte çalışacak 3D ürünleri konusunda destek veriyor. Yarın öbür gün ATI'nin kendisinden bir cevap gelir mi bilemiyorum şimdilik. Ancak yurt dışında piyasada bulabileceğimiz sistemlerin gelmesi, 3D Vision'a iyi bir alternatif oluşturacaktır. 3D Vision'ın shutter gözlükleri yerine, 3D filmleri izlerken sinemada kullandığınız polarize gözlüklere benzer cihazlar kullanıyorlar ki hem daha hafif hem daha şık hem de şarj dertleri falan yok.
Uzun lafın kısası elindeki ekran kartıyla şimdilik 3D'den yararlanamıyorsun. Biliyorum üzdük seni ama yapacak bir şey yok.
Kal Sağlıcakla

DÜNYANIN EN GARİP BİLGİSAYARI

Selam Kaan Abi
Sinirlerimin bozulduğunu iyice hissederekten Red Faction Guerilla'daki gibi balyozumla bir delik açıp direkt konuya giriş yapıyorum. Sorun donanım (elbette donanım, öyle olmasaydı neden bunları yazayım?). İnternet kablosu bilgisayara takılıyken bilgisayar açılmıyor.

Evet yanlış okumadınız. Bende böyle bir sorun var. Kabloyu çıkartıyorum, 5-10 dakika sonra açılıyor. Açılınca da 5-10 dakika geçmeden kabloyu takarsam otomatik kapanıyor. Bu olmadan önce gene 5-10 dakika beklemem gerekiyordu açılması için. Neden böyle bir şey yapıyor? İnterneti beğenmedi mi yoksa? Şimdiden teşekkürler. Bu mektubu dergide yayınlayın demiyorum. Merakımı giderin yeter.
Doğukan KESKİN

C Hoş geldin Doğukan
Öncelikle sakin ol demek istiyorum. O dünyanın en garip bilgisayarından bir dünya var daha. Bir de bak kapısı var Organize Sanayinin, neden kendi kapını açıyorsun balyozla falan? Gir işte sakin sakin. Gelelim sorununa. Probleminle birlikte sistem bileşenlerini ve kullandığın işletim sistemini de belirtseymişsin çok bir süper olacakmış. Olamamış. Olsun.

Aklıma ilk gelen, anakartının üstündeki ethernet kartında bir sorun olması. BIOS'tan girip On Board Devices altından bir iptal et bakalım ne olacak? Sistem düzgün çalışacak mı? Ama bir saniye, internet kablosu demişsin sen. Ya USB'den bağlıyorsan modemini bilgisayara? Neyse zaten aklıma ilk gelenle kaldığım görülmemiştir.

İnternette dolandım biraz, benzer sorunlar yaşayan kullanıcılar var mı, ne tür çözümler üretmişler diye. Pek çok kullanıcı farklı şeylerden aynı sorunu yaşıyor. Örneğin bir kullanıcı, yeni bir USB aygıt taktığında sisteminin kapandığından bahsetmiş. USB bir hub alarak çözmüş sorununu. Bir diğeri ethernet kablosunu taktığında bilgisayarının kapandığından şikâyet ederken, sisteminde bir virüsten kaynaklandığının farkına varmış bir anda. Vay canına. Format atıp yeni Windows kurulumuyla çözmüş sorunu. Başka bir kullanıcının güç kaynağındaki bir sorundan dolayı, sisteme ekstradan ne bağlarsa bağlasın patlıyormuş sistem. Çok laf kalabalığı yaptık değil mi? Toparlayalım.

Doğukan'cım girip BIOS ayarlarından bir iptal et ethernet'ini bakalım ne olacak? Ondan sonra sistemin düzgün açılıyorsa harici bir ethernet kartı tak dene. Halen tekrarlıyorsa sisteminde donanımsal bir sorun yok ama işletim sisteminde ciddi bir sorun var demektir. Bir tara sistemini temizlik yap, gerekiyorsa yeniden Windows kur. Yok sorun ortadan kalktıysa o zaman anakartın üstündeki ethernet çözümüne veda et. Sorunun 5-10 dakikalık periyodlarından bahsetmişsin. Güç kaynağında da bir sorun olması muhtemel. Başka bir güç kaynağıyla sistemini dene, düzgün çalışıyor mu? Anakartında ya da güç kaynağında bir sorun olup olmadığını bu denemeler sırasında anlayabilirsin. Halen sorunu çözemediysen tekrar bir mektup atıver. Ama bu sefer sisteminin hakkında ve sorun hakkında birazcık daha açık ve net bilgi ver ki gerçekten yardımcı olabileyim ben de.
Görüşmek üzere.

ACİL YARDIM!

Selam Merhaba Kaan Abi
Nasılsın *(yuvarlanıp gidiyoruz işte-KA)?*
Hemen sorularıma geçiyorum *(sağdan lütfen-KA)*. Intel Core 2 Duo 1.8GHz işlemci, Asus P5PL2-E anakart, 1GB Kingston DDR2 bellek ve utanarak yazıyorum ki ATI Radeon X1050 ekran kartım var. Git yeni bilgisayar al demen kuvvetle mümkün :) *(demicem işte baane-KA)*. Abi 2 yıldır kafaya taktım ekran kartı değiştirmeyi. Radeon HD 3850 alacaktım, 4xxx'ler çıktı. Radeon HD 4830 alacaktım, alma DX11 ekran kartları çıkacak dediler. DX11 ekran kartları çıtı, nvidia çıkınca ucuzlar biraz daha bekle dediler. Ben de biriktirdiğim paraları yedim. Üniversite öğrencisi olarak pek de uzun sürmedi :)

Şey, neyse abi, 150TL civarı para geldi elime bir yerden. Harcamadan güç kaynağı alayım dedim, benimki 250W. 100TL civarını oraya harcayıp 50-60TL'sini de belleklere harcarım diyorum. Ama bellekler uçmuş. Geçen sene 13$'dı, şimdi 20$'dan başlıyor. Sözün özü yardıma muhtacım. Bir iki ay sonra da 250TL civarı para gelecek. Onunla Radeon HD 5750 gibi bir şey almayı düşünüyorum. Ne yapmalıyım? PC uyumluluk muhabbetinden fazla anlamam. Bellek ve güç kaynağı için acil yardım bekliyorum. Dergide yayınlama lütfen abi, rezil olmayayım *(hehehehe-KA)*. En kısa zamanda cevabını bekliyorum yoksa yiyeceğim parayı. Her öğrenci gibi karnım aç:) *(dur*

canım, iş hayatına atıl sen o zaman göreceksin açlığı :(-KA).

Şimdiden çok teşekkürler. Tüm içtenliğimle selamlıyorum, saygılar.
Oktay Smith *(Smith dedim bak Oktay, açık etmedik sırlarını, kimliğini koruduk-KA)*

Sevgili Oktay
Mektubunu aldım. Dergiye bastım. Bak oldu mu bir şey? Gayet de gizli tuttuk kimliğini. Hem ayrıca hepimiz öğrenciydik bir zamanlar, hâlâ da öğrenci birçoğumuz. Şurada 10 küsur bin kişilik küçük bir aileyiz. Aileden dışarı çıkmaz merak etme.

Israrla sistemini değiştir de demiyorum ayrıca. Az çoktur, basit güzeldir, falan filan. Elindeki sistemi gayet güzel adam edebilirsin. Dediğin gibi bir bellek takviyesi, bir de ekran kartı seni öğrencilik hayatının sonuna kadar idare edecektir. Tabii tıp okuyorsan ve çift dikiş gidiyorsan bu da pek mümkün olmaz.

O bütçeyi ufaktan genişletmen gerekecek haliyle. Diyetine katkısı olacaktır alacağın parçaların. Ekran kartını alana kadar elindeki belleklerle idare edebilirsin. Bugüne kadar taşımışlar seni zaten. Peki neden? Çünküüüüüüüğ 100TL'ye güç kaynağı işini halledememen kuvvetle muhtemel. Çünküüüüüüğ ben kalkıp sana diyeceğim ki en az 500W bir güç kaynağı al. Çünküüüüüüğ Thermaltake TR2 500W al diyeceğim. Çünkü KDV dahil 115TL'ye falan denk geliyor kendileri (çok vurucu bir fiyat olduğu için net söylemek istedim).

Bellek olayını zaman içinde halletmen gerekecek. OEM fiyatları dediğin gibi fırlamış 20$, KDV dahil yaklaşık 37TL'ye geliyor. Canavar bir sistem yapmaya uğraşmadığımız için 1GB 800MHz bir bellek al. Bir ay paranı biriktirip aynısından 1 tane daha al. 2GB bellek seni idare edecektir. Eğer arada para biriktirip bellekleri alabilirsen ekran kartı işini kesin kotaracaksın demektir. Çünkü şu anda bile Radeon HD 5750 260TL civarına geliyor, KDV'si içinde. Senin hareket planın birkaç ayı kapsayacağından dolar sapıtmazsa fiyatları birazcık daha düşmüş olur.
Diyebileceklerim bunlardır sana sevgili Oktay. Biraz daha dillendirsen muhabbeti "Oktay Yardım Fonu" açacaktık valla. Umarım dilediğin gibi devam eder diyetin, en azından oyunsuz kalmazsın.
Sen de kal sağlıcakla.

Bir Tamir Atölyesi'nin daha sonuna geldik. Kışın da son ayıydı bu, fena kar yağmadı, az dondurmadı bizi, o yüzden çekip gitmesine itiraz etmiyoruz. Biraz da baharla cebelleşelim bakalım. Zaten mevsimler değişse de işin sonu gelmiyor bir türlü. Haksızlık değil mi sevgili Oyungezerler? Sonra hıncımızı Dragon Age'den Mass Effect'ten çıkartmak zorunda kalıyoruz. Ezer dedirtiyoruz kendimiz için. Yakışıyor mu? Yakışmıyor elbette. Neyse.

Siz derdinizi tasanızı donanim@oyungezer.com.tr adresine gönderin yine de. Kendi derdimize derman olamıyoruz, en azından sizin sırtınızdan yükü alalım biraz. Bahar geldi, çıkın, dolaşın, temiz hava alın biraz. Bilgisayar başında çakılıp kalmayın sabahtan akşama. Derginizi alın, küçük bir parka gidin sokak arasında. Bankta oturup okuyun bu sefer de. Kalın sağlıcakla.



BİR USTA KAÇ DERECEDİR?

Bir ustanın dünyası 360 derecedir. Bir yanına duvar denk gelirse 270 dereceye de düşebilir. Dünyayı ustanın gözünden görmek kolay değildir. Bakmayı bilmek, baktığını görmek, gördüğünü anlamak gerekir. Kendi içinde ustanın yaptığı her şeyin bir anlamı vardır, olmak zorundadır. Değilse o kişi usta olmaz. Her şeyi bilmek her şeyi görmek zorundadır. Yoksa herkese ukalalık yapamaz, kendine basit gelen şeyleri yapamayan insanlara bakıp sinir olamaz. Ustanın dünyası çok geniştir. Anlamaya, öğrenmeye ömür yetmez.

Usta aynı zamanda 72 santigrat derecedir. 4 ekran arasında dönüp durur. Hava sürtünmesinden ısısı yükselir. Koltuğa yapışır kalır. 100 dereceyi bulup mutfağa inmeden sallama çay için su kaynatabilir. Kendi suyunu kaynattığındaysa yapacak bir şey yoktur. İnsan gözünün algılayabildiğinden daha hızlı hareket etmeye başlar. Camlar açılır, havalandırma çalışır. Kâr etmez. Ok yaydan çıkmıştır bir kere. Bol bol soğutucu incelemesi yazılır biraz düşsün ateşi diye. Ayın son günü serinler neyse ki biraz. Motoru soğutmadan yeni aya başlar. Allah vere de motoru yakmaya.

孫子兵法

OYUN SANATI

Sun Tzu

2500 YILLIK OYUN VE YAŞAM TAKTİKLERİ

Karanlıkta açtı gözlerini bazıları. Ve yine karanlıkta kapattılar. Işığı hiç göremeden, gücün ve hırsın esiri olarak yaşadılar. Anlatmaya çalıştım. Yaşamın ölümden daha değerli olduğunu anlayamadılar. Katlettikleri kendi evlatlarıydı aslında. Neden savaştığını bilmeyen bir kraldı sonunu getiren bir milletin. Neden savaştığını bilmiyorsan nasıl savaşacağını da bilemezsin. Hayatın kendisi de bir savaş alanıydı. Gerçek zaferlerse savaşmadan kazanılanlar.



Meydanlarda yapılan savaşların zamanı çok gerilerde kaldı. Erdemimi, bilgimi, tecrübelerimi bambu kamışlara döküp hepsini birbirine sıkı sıkıya bağlayalı tam 2500 yıl geçti. Benim zamanımda insanların bacaklarını titreten tehlikelerin hiçbirinden eser kalmadı senin çağında. Hayatını tehlikeye atan o kadar az şey var ki... Ama yanıltmasın bu seni. Hiç tanımadığım bir dostumun dediği gibi "Savaş, savaş asla değişmez". Çarpışmalar şekil değiştiriyor, gizleniyor, gündelik hayatın derinliklerinde meydanlar açıyor kendine. Devam ediyor. Hiç bitmiyor. Ve sen aziz dostum, savaş sanatının inceliklerini bilmeden, ne kadar devam edebilirsin ki yoluna? Önce yönetmeyi öğrenmelisin; kendini ve ordularını.

Nice lider gördü savaş alanları, nice zafer ve yenilgi. Hemen herkes yönetme arzusundaydı yüz binlerce askerlik orduları, eyaletleri, milletleri. Ama liderlik yanlış anlaşılan bir olguydu. Mutlak güç, onların zannettiğinin aksine, omuzdaki bir fulardan gelmiyordu. Liderlik; zeki, cesur, kararlı, güvenilir ve insancıl olmayı gerektirir. Aptal lider, düşünmeyen lider, ölçüp biçmeyen, hesap yapmayan lider olamaz. Olursa, orduları her çarpışmada bozguna uğrar. Korkak lider durumun gerektirdiklerini yapmaktan acizdir. Savaş, var olma ya da yok olma yolu, ölümle kalım meydanıdır. Yolunda ilerlerken cesur ve kararlı olmalısın. Hiçbir çarpışma, çekingen hareketleri affetmez. Askerlerinin ve ulusunun güvenini kazanırsan, hareket alanını genişletirsin. Müttefikler kazanman, haritada ilerlemen kolay olur. Kendine güvenmeyen bir lider, kimsenin güvenini kazanamaz. Korkuyla yönetmeye kalkma. Bil ki korkusundan dolayı sana bugün itaat eden yarın daha büyük bir korkuyla yüzleştiğinde kılıcını sana çevirecektir. İnsanları gaddarlıkla fethetmeye kalkma. Bugün göstermediğin merhameti yarın göremeyeceksin.

BAK VE GÖR

Bunların nasıl olup da seni başarılı kılacağını mı düşünüyorsun hâlâ? Düşünme. Kaybetmekten ya da ölmekten mi korkuyorsun hâlâ? Korkma. Hikâye kendini bilmekle başlıyor sevgili dostum, önce kendini sonra düşmanını bilmekle. Eğer hem kendini hem düşmanını tanıyorsan, zafer kesindir. Sadece kendini tanıyorsan ama düşmanını tanımıyorsan, yarı yarıya azalır şansın. Ne kendini ne de düşmanını tanıyorsan, yenilgi kaçınılmazdır. Sen sevgili dostum, tam 2500 yıl sonra öğretilerimden ders almaya çalışan sen; açık arazilerde olup biten çarpışmalar çok gerilerde kaldı senin için biliyorum. Ama sabah yatağından kalktığın anda bambaşka çarpışmalara girip çıkmıyor musun? Dost ya da düşman, karşındakini küçümsemek en büyük hatan olacaktır.



EDİTÖRÜN NOTU

Milattan önce 544-496 yılları arasında yaşadığı kabul edilen Sun Tzu ya da Sun Wu'nun hanedanlık savaşları döneminde, Wu krallığının generali olarak kazandığı zaferden sonra kaleme aldığı Savaş Sanatı kitabı, askeri stratejiden spora, günlük yaşamdan iş hayatına kadar pek çok yerde insanlara yol gösteren bir kaynak olmuştur. İnsan doğasına dayanan yaklaşımı ve felsefesiyle Sun Tzu pek çok liderin esin kaynağıdır. Yıllardır başucu kitaplarımdan biri olan Savaş Sanatı'nın oyun, iş ve gündelik hayattaki etkilerini görebilmek, en azından yaşadığımız olayların ismini koyabilmek açısından her kütüphanede bulunması anlamlı olacaktır. Oyun merkezli yaşayan bizlerin de, ekranda olup biten olaylara bakışımızı, düşünce ve hareket tarzımızı olumlu yönde etkileyeceğine inanıyoruz. Savaş Sanatı'nın Sun Tzu tarafından mı yazıldığı yoksa dönemin önemli askeri karakterlerinin bilgilerinden mi derlendiği halen bazı kesimler tarafından tartışılmaktadır. Öyle ya da böyle, yazarın stratejilerini Çin'in geleneksel oyunu Go'dan esinlenerek hazırladığı ortadadır. Savaşla işi olmayan bizler, saygıda kusur etmeden elbette, Savaş Sanatı'na, 2500 yıl önce yaşamış bir oyuncudan bizlere gönderilmiş oyun ve yaşam taktikleri olarak bakabiliriz. -KAAN ALKIN & BURAK AKMENEK

孫子兵法 Sun Tzu

SAVAŞMADAN KAZAN

Zamanının en güçlü ordularından birisine sahip olan Bizans İmparatoru Leon'un taktik kitabından Frank orduları üzerine alıntı: "Franklar koşullar ne olursa olsun geri çekilmenin onursuzluk olduğuna inandığı için onlara ne zaman savaş açarsanız açın sizinle savaşacaklardır. Süvarileri uzun mızrakları, geniş kalkanları ve muazzam süratleriyle hücuma geçeceği için… savaşı kabul etmemelisiniz. Onlarla seferi uzatarak başa çıkmalı ve mümkünse süvarinin düzlüklerdeki kadar etkin olamadığı tepelere çekmelisiniz. Büyük bir savaş olmaksızın geçecek birkaç haftanın ardından yorgunluktan çok kolay etkilenen bu askerler, giderek savaşmaktan bıkacak ve birçoğu yurduna dönecektir... Bütün koşullar dikkate alındığında, bir Frank ordusunu küçük çarpışmalara girip harekatı uzatarak yıpratmak, tek bir darbede imha etme girişiminde bulunmaktan daha kolaydır ve maliyeti daha azdır." Büyük bir harekâta kalkıp kazanmanızın garanti olmadığı bir savaşa girmektense düşmanı yıpratıp zayıflatmak daha iyidir.

**Kaynak: C.W.C. Oman, Ok, Balta ve Mancınık, Sayfa 36-37, Kitap Yayınevi, 1. Basım, Ekim 2002*

Onları yok olma tehlikesiyle baş başa bırak, sağ kalsınlar. Tehlikeli durumlara sok, o zaman yaşayacaklardır. İnsanlar, ancak tehlike içinde olduklarında zafer için çaba sarf edebilir. Ölümle savaş arasında seçim yapmak zorunda kalan en korkak adam, en iyi savaşçıdan daha iyi çarpışacaktır. (Left 4 Dead 2)

Savaş sanatının ustası, düşmanını savaşmadan alt eder, kentleri kuşatmadan alır. Usta olabilmek için önce lider olmalısın. Korkuyu, çekingenliği bir kenara bırak. Becerilerini gözden geçir. Ne kadar zeki, ne kadar çevik, ne kadar güçlü olduğunu bil. Hayallere kapılma. Önce hayatının kontrolünü kendi ellerine al. Çarpışmaya girmeden önce bilgi topla. İyi bir lider şu beş konuyu asla aklından çıkartmaz: Yol, hava, arazi, önderlik ve disiplin. Harekete geçmeden önce koşulları gözden geçir. Nereden çıkıp nereye, nasıl ve neden hareket edeceğini bil. İyi yönetimin yolu insancıllık ve adalettir. İnsanlar kendilerini önderliğe yakın hissediyorlarsa, onları ölüm dahi birbirinden ayıramayacaktır. Halkın ve çevresindekilerin saygısını ve güvenini kazanamayan bir önder olamaz. Halkla önderin aynı hedef etrafında birleşmesi, yaşam gibi ölümü de paylaşması şarttır. Bu şartları yerine getirdikten sonra ancak bir ordu sefere çıkabilir. Disiplin bu noktada devreye girer. Çünkü ordu bir kez sefere çıktı mı emirleri artık komutanların verecektir, sen değil.



DÜŞÜNME, KORKMA

Ne yapacağını bilmiyorsan önce bilgi toplamakla başla işe. Mühimmatını gözden geçir. Bilgini ölç biç. Hazırlık devresinde kazanmaya bak savaşı. Bilgi toplaman üç ay, birliklerini hazırlaman da altı ay sürdüyse, dokuz ayını planlamaya ayır. Düşmana karşı gücün 10'a 1'se **kuşat**. 5'e karşı 1'se **saldır**. 2'ye 1'se **böl**. Göğüs göğüse çarpışmanın şanı, şerefi, onuru sadece hikâyelerde ve şiirlerdedir. Bir ozanın sözlerinde saklıdır o onur. Ama hayat bir hesap işidir. Herkesin bildiğini bilmek bilgelik, kılıç gücüyle kazanmaksa üstünlük değildir. Büyük bilgelik görülmez, büyük ustalık belli edilmez. İyi savaşçılar kazanacaklarından emin oldukları yerlere saldırırlar ve çoktan yitirmiş kişileri yenerler. Planlama yaparken karanlık kadar görünmez olmalısın. Sırlarını paylaşmamalı, düşmanlarının casuslarını kendilerine karşı kullanmalısın. Dağınık olarak ilerlemeli, odaklanarak saldırmalısın.

SAVAŞ ALANINI DARALTIN

Özellikle Ortaçağ'dan kalan hangi kaleye bakarsanız bakın girişlerinin dik ve dar olduğunu hatta bazılarının bir kapı yerine bir tünelden oluştuğunu görebilirsiniz. Bu tünellerin üst kısmında yağ döküp tutuşturmak için delikler bulunur. Hatta bazılarında savunma için makineler vardır. Bunun en basit nedeni az savaşçıyla çok sayıda düşmana karşı koyabilmek, yani savunmayı kolaylaştırmaktır. Aynı zamanda savaşı kendi inisiyatifinize almaktır. Çok sayıda düşmana karşı her alanda uygulanabilecek bu taktiğin, tarihte birçok örneğine rastlansa da herhalde şu yakın zamanda en çok bilineni 300 Spartalı filminin de gazladığı Thermapolie Savaşı'dır. Bu savaşta 700 Thespian savaşçısının da desteğini alan çok seçkin bir birlik, karşısındaki yığınla düşmanı tek bir noktada tutar. Günümüzün modern savaşlarını düşündüğümüzde burada yalnızca eğitim değil güçlü ekipman da önemlidir. Ateşin, düşmanın sıkıştığı tek bir noktaya yönlendirilmesi düşmanın imhasını sağladığı gibi cevap verme yetisini de en düşük seviyeye indirdiğinden savaşa giren birliğin en yüksek seviyede güvenliğini de sağlar.

Işığı izle, yükseklerde kal. Bir tepede savaşırken daha yukarılara tırmanma. Düşman yüksek bölgedeyse saldırıya kalkışma. Kaleleri kuşatmak seni eritecektir, yoracaktır. Düşmanı kontrol et, değerli ve kolay bir hedef ver ona ki duvarlarının güvenliğini açgözlülükle terk etsin. (Mount & Blade)





ŞAH MAT

Bazen tüm savaşın gidişatı tek bir kişiye bağlı olabilir. Bunun en güzel örneklerinden birisi Pers kralı Darius ile Makedonya kralı İskender arasında İ.Ö. 331 yılında geçen Gaugamela Savaşı'dır. Bu savaşta Pers ordusu 40.00 süvari dahil 120.000 ila 250.000, Makedon ordusu ise 7000 süvari ve 40.000 piyadeye sahipti. Bu büyük dengesizlik Büyük İskender'i nihai bir çözüme yöneltti. İskender kanatlarını korumaya alıp merkeze, direkt olarak Darius'un üstüne yüklendi. Kralların savaşı haline dönüşen bu çarpışmada İskender'in attığı mızrak Darius'un arkasındaki savaş arabasının sürücüsüne isabet etti. Fakat Darius'un etrafındaki askerlerden kopan çığlık, ordunun diğer taraflarında Darius'un öldüğüne işaret sayıldı ve tüm ordu bir anda panikle dağılmaya başladı. Sonuçta İskender 300, Darius ise 35.000 asker kaybetti.

Pek çok komutan savaş alanını satranç tahtasına benzetir, Sun Tzu'ysa GO tahtasına. Satrançta iki tarafın da belli sayıda taşı vardır. Amaç düşmanın Şah'ını ortadan kaldırmaktır. Maksimum hasarı vererek ya da çeşitli taktiklere başvurarak hedefe ulaşılır. GO oyunundaysa amaç minimum güçle maksimum alana hükmetmek, mümkün olduğu kadar az taşla oyun alanının daha büyük kısmına hakim olmaktır. Sun Tzu pratikte ve öğretilerinde direkt karşılaşmalardan çekinmiş, mecbur kalmadıkça karşılıklı saflardan oluşan çatışmalara girmemiştir. Savaşın ölüm kalım meselesi olduğunu ve bir ulusa felaket getirebileceğini kavrayan Sun Tzu'ya göre gerçek zafer savaşmadan kazanılandır.

ÇÖZÜMSÜZ SORUN YOKTUR

Bizans ordusu Türklerle karşılaştığı devirde döneminin en güçlü ordu teşkilatına ve yetenekli generallerine sahipti. Yıllarca Batı ve Doğu'daki devletlere karşı ayakta durabilmesinin sırrı da buydu. Türklere karşı uyguladıkları taktik, yine rakiplerinin en zayıf noktasına vurmaktı. Atlı okçulardan oluşan ve çok iyi pusu yapan Türkler yaya olarak savaşmaya alışık değildi. Bu yüzden piyadelerini okçularla desteklediler. Böylece atları vurulan atalarımız, ön safları mızraklı ve büyük kalkanlı piyade tarafından korunan okçulara palalarıyla yaklaşamıyordu. Onlar da en iyi bildikleri step geleneği olan vur kaç taktiğini kullandılar.

Sabah uyandığında gün boyunca aşman gereken engelleri, gireceğin çarpışmaları, en küçüğünden en büyüğüne karşılaşacağın sorunları düşün. Savaş sanatı aynı zamanda yaşam sanatıdır. Savaş meydanındaki problemler gibi günlük hayatında karşılaşacağın her sorun da çözüme doğru giden yolda sana yardımcı olacaktır. Bunun nedeni 13 ana başlığın ve altlarında sıraladığım prensiplerin gündelik hayata, insan doğasına ve düşünce yapısına dayanıyor olması. İnsanların olaylar karşısında verdiği tepkiler birbirine benzer, önceden tahmin edilebilir. Öngörü engelleri aşmak, düşmanları zayıflatmak ve savaşları kazanmak için kullanılabilir. Sabah kalkıp bunları düşünürken kendine ilk hatırlatacağın şey kontrolün sende olduğu olsun. Orduların komutanı, ulusun lideri sensin. Ondan sonra bilgi toplamaya başla. Sorunu, sorunun nedenini, çözümü ve yoldaki engeller hakkında öğrenebileceğin ne varsa biriktir. Bütün savaşı tek bir hamlede kazanmaya çalışma. Tek tek sorunların üstesinden nasıl geleceğini bul. Eğer düşman istediğin ya da saldırabileceğin bir konumda değilse insani ve mühimmat eksikliklerinden yararlan. Karşındaki hırslı bir generalse, kolayca ele geçirebileceği bir hedef göster ki mevzisini terk etsin. Düşman öfkeyle karşına dikilip ardından hücumu geciktirirse bil ki bir komplo hazırlıyor. Zayıflıklarını belli etme. Güçlüysen zayıf görün. Savaşın gerçek komutanı savaşın nerede ne zaman olacağını bilendir. Savaşın nerede olacağını bilmeyen yenilgiye mahkumdur. Düşmanın sağ tarafı güçlüyse sol tarafından saldır, sol tarafı güçlüyse sağ tarafından. Her hareketini takip et, tahmin et. Onun hakkındaki bilgini kullan ki düşmanın güçlerini bölmek için çıkan fırsatları değerlendirebil. Gözünün önünde olup bitenden haberdar değilsen yenilgi bir yıldırımdan hızlı gelecektir. Olayların sonucunu kontrol edebilirsin. Hepsi her zaman senin sorumluluğun.

Beceriksiz ama hızlı savaşlar duydum fakat ustaca olup da uzun süren bir savaşa hiç rastlamadım.

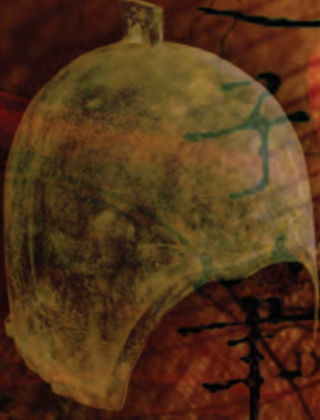




孫子兵法 Sun Tzu

KAÇACAK BİR YERİN OLSUN

Cesur Yürek filminde gördüğümüz I. Edward'ın (uzun bacaklı) oğlu II. Edward'ın, 1314 Bannockburn Savaşı'nda, bütün gece bataklık sularıyla boğuşmuş ve dağınık bir düzende olan şövalyeleri, İskoç schiltrom'ları (mızraklı birlikler) karşısında çok ağır bir yenilgiye uğradı. Savaş sizin filmde gördüğünüz gibi saflar şeklinde dizilmiş ordular arasında değil, İngilizlerin toparlanamamış birlikleriyle bunu fırsat bilip onlara baskın yapan Bruce'un askerleri arasında geçti. Öyle ki ordu geriye kaçmaya çalışırken bu defa bütün gece geçmeye çalıştıkları bataklıkta yüzlerce askerini kaybetti. Tecrübeli askerlerin toparlanma ve cevap verme çabaları ise İskoçlar tarafından yok edildi. İngilizler bir daha böyle büyük bir yenilgiye de uğramadılar.



Kuşatılmış bir orduya, dışarıya açılan bir yol verilmeli.
-Onlara kaçacak bir yol bırakın ki ölümüne savaşacak durumda olmasınlar. Ölüm korkusu bileklerine değil bacaklarına güç versin. (Napoleon: Total War)

DÜŞMANI EN KUVVETLİ YERİNDEN ÇÖKERTİN

İ.Ö. 2 Ağustos 216 tarihinde Roma İmparatorluğu, tarihindeki en ağır yenilgilerden birini yaşadı (Cannae Savaşı). Roma'nın başına gelen en büyük bela olan Kartacalı komutan Hannibal, 50.000 askeriyle 80.000 kişilik Roma ordusunun karşına dikilmişti. Hannibal'in en büyük avantajı Roma süvarisinden daha üstün olan ağır süvarisiydi, Roma ordusunun avantajıysa ağır piyadesi. Hannibal, aklınıza gelebilecek en klasik dizilim olan süvarileri kanatlara ve piyadeyi ise merkeze alan bir konumla savaş alanında yerini aldı. Üstelik merkez birlikleri disiplinsizlikleriyle ünlü İspanyol ve Galyalı piyadelerdi (antik dönemdeki savaşlarda ordu bozguna uğradığında kurtulma şansı en yüksek olanlar ilk önce kaçanlardı). Bu piyadelerin sağ ve sol taraflarında ise Roma lejyonlarıyla aynı ekipmana sahip, iki büyük gruba ayrılmış Libyalı piyadeler yer alıyordu ki, bu piyadeler Hannibal'in ikinci gücüydü. Roma ordusu da klasik dizilişi almıştı. Hannibal ilk önce kanatlardaki süvarilerini, başlarında ordu komutanlarının da bulunduğu Roma süvarilerinin üstüne yolladı ve bu süvarileri abluka altına alarak savaş dışı bıraktı. Bu sırada merkezdeki piyadeleriyle Roma ordusuna saldırıp o zamana göre çok zor bir işi başararak, disiplinli bir şekilde geri çekildi. Bu arada Libyalı piyadelerini yerinden oynatmadı. Bu sayede Roma piyadeleri V şeklinde Hannibal'in ordusunun içerisine girdi ve kanatlardaki Libya birliklerinin saldırısıyla ezilmeye ve kendi kalabalıkları içinde sıkışmaya başladılar. Bu sırada zafer kazanmış olan Hannibal'in süvarisi de Roma lejyonlarının arkasında sağlam bir yer alıp orduya arkadan saldırdı. Acemi askerlerden oluşan Roma ordusu bu çemberi yaramadı ve savaş alanı mezbahaya dönüştü. Gün sonunda savaş alanında 50.000 Romalı yatıyordu. Hannibal'in kaybı ise 8000'di. Fakat Hannibal ileriye atılıp Roma'ya yürümek yerine Roma'nın ittifaklarının bozulmasını bekledi. Ama üstün askeri zaferini politik zaferle taçlandıramadı. Roma tekrar toparlandı ve 50 yıl sonra Kartaca'yı yerle bir etti.

SAVAŞ VE İNSAN DOĞASI

Sanal savaşlarının da diğerlerinden bir farkı yok. Ekranın karşısında otururken iyi dinle, iyi gözle. Rakibine ne yapmaya çalıştığını belli etme. Kazandığını düşünmesini sağla. Ama gece gibi karanlık ol yine. Senin ne yapmaya çalıştığını bildiğini sansın. Galibiyeti uzaktan görüp rehavete kapılsın. En beklenmedik anda saldırını gerçekleştir. Zayıf yanından yüklen. Hücum bir kez başladı mı hareketten ortaya çıkan enerjiyi kullan. Dağın tepesinden yuvarlanan bir kaya gibi ol. Önünde hiçbir güç duramaz o zaman. Sessiz ol ve dinle. Görünmez ol ve gözle. Hiçbir zaman acele etme, harekete geçtiğindeyse tereddüt etme. Yanındakilerin becerilerinden emin ol. Ekibini yönet. Ama unutma bir lider emirleri açık ve net bir şekilde vermelidir askerlerine. Eğer emirler anlaşılmaz ve genel olursa yenilgi liderin suçudur. Emirler anlaşılır ve odaklıysa yenilgi askerlerin suçudur. Cezalandırmaktan ve ödüllendirmekten çekinme. Cezaların gaddarca, ödüllerinde savruk olmasın. Korkulan ya da laubali bir liderin ordusunda disiplin kolay bozulur, emirler uygulanmaz. Çarpışmada birliklerini birbirinden uzaklaştırma. Haberleşmeye önem ver. Her zaman tüm birliklerinin konumundan, durumundan haberdar ol. Birliklerin ayrı düşerse yitip giderler. Yılan gibi ol, yılan gibi hareket et. Başına saldırırla rsa kuyruğunla, kuyruğuna saldırırlarsa gövdenle koruyabil kendini. Kendin hakkında hiçbir şeyin öğrenilmesine izin verme. Ne yaparsan yap safların belli olmasın. Karanlıktan saldır ve gizlice ele geçir. Düşmanlarının aklını karıştır, rahat verme. Böylelikle kendilerini her taraftan korumaya çalışacaklar, daha da iyisi bölüneceklerdir. Düşman senin saldırı ve savunmanı hesaplayamazken sen onların düzeni hakkında her şeyi bilirsin. Savaş alanının yerini sen belirle ve son ana kadar bilinmesine izin verme. Çünkü bilinmeyeni bulmak için düşman daha çok gözcü yerleştirecek, daha çok bölünecektir. Gözcü sayısı arttıkça esas düşman sayısı azalacaktır. Ön cephe tetikteyse arka cephe savunmasız, arka cephe tetikte olduğundaysa ön savunmasız, sol tetikteyken sağ, sağ tetikteyken sol savunmasızdır. Her tarafta gözcü bulundurmaksa her tarafın boş olması demektir. Düşmanı ustalıkla hareket ettirebilirsen, istediğin şekle sokup istediğin gibi pusu kurabilirsin.

Karmaşa düzenden, korkaklık cesaretten, zayıflık güçten doğar. Düzeni lider sağlar. Düzen sağlayıcı yoksa yerini karmaşa alır. Düzenli ve disiplinli lider ordusuna örnek olur. Düzenli ve disiplinli ordu, düşmanını karmaşaya, güvensizliğe iter. Cesaretin orduna cesaret verir. Ordunun cesareti düşmanın kalbine korku salar. Gücüne ve cesaretine fazla güven, kibir ve zayıflık doğurur.

Kafanı temizledin. Durumu gözden geçirdin. Bilgi topladın. Hedefini belirledin ve konsantre oldun. Odağını bozmadan harekete geçmelisin. Çarpışmanın başından sonuna en çok vakti hazırlık, bilgi toplama ve planlama alırken, en hızlı gerçekleşecek olan bölümü uygulamadır. Savaş ustası uygulama sırasında çevik, disiplinli, odaklanmış olmalıdır. Kendi içindeyse, sakin ve huzurlu. Duygusallığa ve egoya yer yoktur savaşçının kalbinde. Hırsla ya da kibirle yapılacak bir hareket savaşın sonunu getirecektir. Nefsini köreltebilir, öfkeni neşeye çevirebilirsin zamanla. Ama kaybedilenleri geri kazanamazsın.

SİLAHA SİLAH

1898 yılında 8.200 İngiliz ve 17.600 Mısır ve Sudanlı askerin 52.000 Sudanlıya karşı durduğu Omdurman Savaşı, birbirine denk olmayan iki teknolojinin çatıştığı en belirgin örneklerden birisidir. İngiliz askerleri modern top, tüfek ve makineli tüfeklerle donanmıştı. Üstelik gambotlardan oluşan bir donanma tarafından da korunuyorlardı. Buna karşılık Sudanlıların sahip olduğuysa son derece köhne toplar, tüfekler ve çok yüksek bir oranda kılıç, mızrak ve yaydan ibaretti! Sudanlılar ellerindeki silahları en etkili şekilde kullanmak için gruplar halinde bir arada dururken İngilizler bu gruplara toplarla ateş ediyordu. Hatta İngiliz askerlerinin hepsi çatışmaya girmiyor ve bir grup asker ateş ederken diğerleri onların yorulmasını ve silahlarının ısınmasını bekliyordu. Cesaretle savaşan Sudanlıların tüm gücü karşılarındaki teknoloji sayesinde kısa süre içerisinde eritilmişti. Makineli tüfeğin icadıyla beraber bu silaha karşı toplu halde saldırmanın intihardan farksız olduğunu birçok Avrupalı komutan da görecek ve hatta bu hatasını canıyla ödeyecekti. Savaşın sonucunda İngilizler 48 ölü 434 yaralı verirken Sudanlı dervişler 9700 ölü, 10-16 bin yaralı ve 5000 tutsak verdi.

KARANLIK GİBİ OL

6 Haziran 1944

Çalışmalar aylar öncesinden başlamıştı. Hitler'e göre Müttefik Kuvvetleri Güney Britanya'dan gelecek ve hava desteğini kaybetmeden çıkartma yapabilecekleri üç noktadan birine saldıracaktı; Cherbourg, Normandiya ya da Pas de Calais sahilleri. Direkt bir saldırı intihar olacağından müttefik kuvvetleri taktiklerin en eskisine, hedef şaşırtmaya başvurdu. Şişme tanklar ve sahte zırhlı araçlar yapıp aylar öncesinden askeri harekat ve mühimmat sevkiyatları hakkında uydurma radyo konuşmalarına başlandı. Sahte ordu sürekli hareket ettirilip Pas De Calais'e saldırı yapılacakmış izlenimi yaratılarak, Alman istihbaratı yanlış bilgiye boğuldu. Almanların görebileceği şekilde sahte ordu hareket ettirirken, asıl müttefik kuvvetleri sürekli gizli tutuldu. Planın güvenliği İngiliz istihbaratının casusları yakalamaktaki başarısıyla garanti altına alınmaya çalışıldı. Müttefik saflarına katılan ve çift taraflı çalışan, Almanlara göre güvenilir casuslar sayesinde, bilgi akışı öyle bir hale geldi ki Hitler Normandiya'ya yapılacak saldırının şaşırtmaca olduğunu sanıyordu. Almanların çok güvendiği ve şifreleme makinesi Enigma, bir matematikçi tarafından kırılmıştı. Bu bilgi de Almanlardan ustalıkla saklandı. Avcı uçaklardan birliklerini tank birliklerini koruyabilmek için sahillerden uzaklaştıran Hitler, saldırının yapılacağı beş noktayı tamamen korumasız bıraktı. Saldırı gerçekleştiğinde bölünen kuvvetleri hiçbir bölgeye yardıma gidemedi. Sun Tzu'nun 2500 yıl önce kaleme aldığı öğretilerin birebir karşılığını görebildiğimiz çarpışmalardan biri 6 Haziran 1944'te gerçekleşti.

ZAMANIN TELAFİSİ YOKTUR

*İleri görüşlü ve pratik zekâ sahibi Napolyon, düşmanının dengesini bozmak ve inisiyatifi her zaman elinde bulundurmak için son derece kararlı ve cesur bir şekilde hareket ederdi. İmparator, düşmanına her zaman hızlı ve ölümcül bir darbe indirir ve dağılan düşmana toparlanmak için fırsat tanımazdı. Ona göre "savaşta kaybedilen zamanın telafisi yoktur". Dağılmış düşmanın sonuna kadar takip edilmesi Napolyon'un değişmez bir kuralıydı. Büyük Ordu, 1806 yılında Bavyera'dan Baltık Denizi'ne 33 günde ulaşmayı başarmış ve bu ilerleyiş sırasında 45.000 Prusya askeri öldürülmüş ya da yaralanmış, 140.000 esir alınmış ve 1.000 top ele geçirilmişti. Napolyon şöyle söylüyordu: "Gördüğüm tek şey, yok etmeye çalıştığım düşmanımdır"**

**Kaynak: Christon I Archer, John R. Ferris, Holger H.Herwig, Timothy H.E.Travers, Dünya Savaş Tarihi, Sayfa 356, Tüm Zamanlar Yayıncılık, 1. Basım, Ekim 2006*

g.com www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com www.jed



JEDBANG
COLLECTIBLES

Eğer sizin için sinema, çizgi roman ve fantastik dünya vazgeçilmezse sizi Jedbang Collectibles'ın büyülü dünyasına davet etmek istiyoruz.

www.jedbang.com

STAR WARS
GRIEVOUS

EKRAN DIŞI



Ve Tanrı Black Sabbath'ı Yarattı

Yıl… Sanırım 1996. Ya da o civarlarda bir şey. Abimin müzik zevkinin yavaş yavaş değişmeye başladığı ve bu değişimle beraber evde büyük çaplı fırtınaların koptuğu dönemler. Önceleri çok rahatsız olurdum bu durumdan, ara sıra kavga çıkartırdım hatta ortamdaki insanı hayattan soğutan desibel yüzünden. Sonrasında ne oldu da bakış açım değişti hatırlamıyorum ama kendimi bir anda gitar riffleriyle dolu bu gürültülü dünyanın orta yerinde buluverdim.

Heavy metal dünyasının merkezindeki isimlerden bir tanesi Black Sabbath. İnanması güç ama metal müziğin bu efsanevi grubu geçtiğimiz sene 40. yılını geride bıraktı. Kimler yer almadı ki bu 40 sene boyunca Black Sabbath resmi geçidinde; Ozzy Osbourne, Tony Iomi, Geezer Butler, Cozy Powell, Ian Gillan, Rob Halford, Ronnie James Dio ve adını metal tarihine kazımış daha birçok isim. Keşke bir 40 sene daha burada bizimle kalma şansları olsa, biz de bir 40 sene daha çılgın sahne şovlarıyla süsledikleri ilahi müziklerini dinlerken, bir yandan da yarasalar ve civcivler hakkındaki şehir efsanelerine şaşırmaya devam etsek.

Sonra ne mi oldu? Her eski toprak gibi ben de yaşlandım, Ozzy Osbourne'un yerini Thom Yorke, Megadeth'in yerini The Smiths aldı. Ama 2005 yılında Yedikule Zindanları'ndaki Manowar konserinde anladım ki her ne olursa olsun derinlerde bir yerlerde o ruh yaşamaya devam edecekmiş. Bu yaz Sonisphere'de görüşmek üzere.

DAMLA PINAR GÖK





EKRANDIŞINDAKİLER





Oyunlar, Efsaneler ve Azizler - II

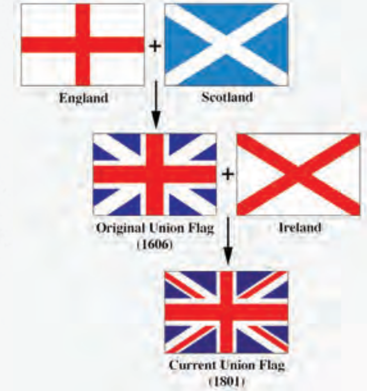
BİR AZİZİN HAYATI VE BAYRAKLARIN SIRRI

Aziz George ya da St. George ismine aşina olmamamız doğal çünkü bu toprakların insanları onu daha çok Aya Yorgi adıyla tanıyor. Kendisi, aynı zamanda On Dört Kutsal Aziz'den de biri. Zaferi ve şehitliği sembolize eder. Diğer azizlerden Agathius, Barbara, Bakire Margaret ve Pantaleon da tıpkı George gibi bu topraklarda doğmuştur. Şimdi gelelim Aziz George ya da Aya Yorgi'nin hikâyesine.

Georgios, Hıristiyan bir ailenin oğlu olarak M.S. 275-285 arasında Kapadokya'da dünyaya gelir. Georgios'un ailesi Filistindeki Lod kentinin soylularındandır ve babası Gerontius Roma ordusunda yüksek rütbeli bir subaydır. Ancak Georgios, 14 yaşında tüm ailesini kaybeder ve bunun üzerine İzmit'e gidip babası gibi asker olmaya karar verir. Orduya katılır, kısa zamanda yükselerek yirmili yaşlarında Tribunus rütbesine (bugünün albay rütbesine denk) layık görülerek imparatorluk muhafız alayında görevlendirilir. M.S. 302 yılında Roma İmparatoru Diocletian, Galerius'un da etkisiyle ordudaki tüm Hıristiyan askerlerin yakalanmasını ve tanrılara kurban edilmesini emreder. Tribunus Georgios bu emri uygulamayı reddeder ve bazı subaylarla birlikte kendilerini Hıristiyan ve İsa'nın inananları ilan eder. En iyi Tribunus'undan birini kaybetmek istemeyen Diocletian, Georgios'u ikna etmek ister ancak ne yaparsa yapsın Georgios'u yolundan geri çeviremez ve onu idam ettirmekten başka seçeneği kalmaz. Georgios'un önce işkence edilip, sonra da idam edildiğini gören imparatoriçe Alexandra da Hıristiyan olur ve o da idam edilir. Georgios'un bedeni ilk önce İzmit kalesinin surlarına asılır, sonra da gömülmek üzere Lod'a yollanır. Georgius böylece Hıristiyan inanışının şehitlerinden biri olur ve Azizlik mertebesine yükselir. Ve günden sonra Tribunus Georgios, Aziz (St.) George olarak anılır.

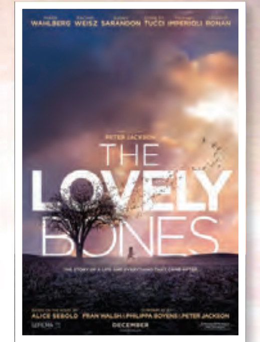
Aziz George'a atıfta bulunan flama, beyaz üstüne kırmızı haçtır ki bu da şehitliği sembolize eder.

Hatta bir bakıma şövalyelik olgusu Aziz George figürüyle doğmuştur diyebiliriz. Mesela tapınak şövalyelerinin üzerlerine giydikleri beyaz üstüne kırmızı haç şehitliğe ve Aziz George'a bir atıftır. Hatta Cenova bayrağı, Birleşik Krallık döneminden önceki İngiliz bayrağı, günümüzdeki Gürcistan bayrağı hepsi Aziz George'a ve onun hikâyesine atıfta bulunur. Ancak Aziz George, şehitliğin sembolü olsa da bu hikâyeyle anılmayacaktır, tarih ona çok daha farklı bir rol biçecektir. Bu ayki yazımızın sonuna gelirken ejderha öldüren şövalye figürünü, Castlevania ve Final Fantasy'deki kılıçla Guild Wars'daki şehrin gizemini halen açıklayamadık. O zaman finali bir sonraki yazımızda yapalım, çünkü anlatacağımız bir efsane daha var. **–Olgay**









The Lovely Bones

HAYATLA CENNET ARASINDA BİR YERDE...

Peter Jackson'ı yönetmen koltuğunda en son King Kong'da (2005) görmüştük. District 9'da da imzası olduğunu biliyorduk ama yönetmen koltuğu çok ayrıdır Jackson için. Bu yüzden The Lovely Bones'u büyük bir hevesle izledim. Sonuç hüsran olmadı; ama film o alışılageldik Jackson kalitesinden biraz uzaktaydı. Komşusu tarafından öldürülen Susie'nin iki tarafta sıkışıp kalmasına tanık oluyoruz film boyunca. Bir tarafta ailesinin yaşadığı dram, diğer tarafta katilin geçmişi derken Susie'nin fantastik dünyasıyla bu dünya arasında kurmaya çalıştığı köprüyü hafif ekşi bir tatla izliyoruz.

"Katili yakalat" filmlerine fantastik bir bakış atan The Lovely Bones'un animasyonları gerçekten iyi. Tabii Avatar'la karşılaştırırsanız filmin "Paint" programıyla yapılmış gibi olduğunu düşüneceksiniz ama sallayın bu karşılaştırmayı! Müzikleri de oldukça beğendim ama senaryodaki gediklerle baba rolündeki Mark Wahlberg'in kötü oyunculuğuna, Rachel Weisz'in hiç mi hiç kendisini ortaya koymamasını eklediğimizde, filmde bir şeylerin eksik olduğunu hissetmemek imkânsız. Filmin yıldızıysa katil rolündeki Stanley Tucci. Döktürüyor resmen o ilginç saç ve bıyığıyla. Cinayet planları, takıntıları, ritüelleri, soğukkanlılığı, sapıklığı filan derken en çok onun hikâyesine yapışıp kalıyoruz. Filmin geneli de aynı bu kurguda ilerleseydi, The Lovely Bones çok daha iyi bir gişe başarısına sahip olur ve hatta Akademi Ödülleri'nde de kendini çok daha fazla gösterebilirdi. Bu haliyle basit bir haftasonu filminden öteye gidemiyor. **–Volkan**



Orphaned Land
The Never Ending Way of ORWarriOR

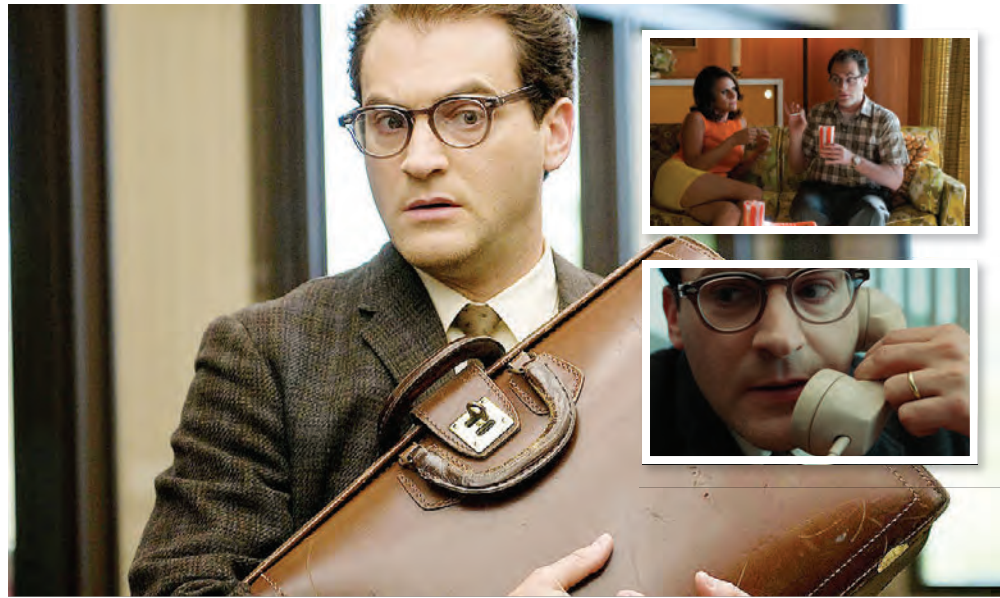
ŞARK METALİ

Namaz kılan iki Musevi, Tevrat okuyan iki Müslüman ve İsa ile Meryem'i aynı fotoğraf karesinde görüyorsunuz. Bir metal müzik parçasının ortasında, Nur suresinin 35. ayeti çıkıyor karşınıza. Bu bir rüyaysa, nasıl tabir etmeli? Değilse, nasıl kabul etmeli?

"Helal metal" diye bir müzik türü olsaydı, öncüsü Orphaned Land olurdu herhalde. Ama onun yerine "oriental metal" deniyor 1991 yılında kurulan İsrailli grubun yaptıkları müziğe. Orphaned Land'in Nuh Tufanı'nı anlatan ve yine son derece başarılı bir yapım olan Mabool'un ardından ikinci konsept albümü The Never Ending Way of ORWarriOR. Ve bu kez başarısının bir kısmını albümün düzenlemesini üstlenen Steven Wilson'a (Porcupine Tree) borçlu. Her şeyden önce bir mesaj vermeye, içimizdeki "Işık Savaşçısı"nı uyandırmaya çalışıyor. İngilizce, İbranice ve Arapça sözlerin yanı sıra saz, cümbüş ve kanun gibi çalgıların sesleri alışılmadık bir biçimde yankılanıyor. Favori parça seçemediğim nadir albümlerden biri OrWarrior; zaten konsept albüm olduğu için baştan sona dinlemek en hayırlısı. Estarabim cover'ım da (feat. Erkin Koray =) albümün sınırlı sayıda üretilen sürümüne bonus parça olarak eklemişler, gayet güzel olmuş.

Böyle bir cümle kurduğuma benim bile inanasım gelmiyor ama bu topraklarda yetişen herkesin en azından bir kere dinlemesi gereken bir grup Orphaned Land. Din kardeşliği adına olmasa bile hem tanıdık, hem de farklı bir şeyler duymak adına. **–Eren**





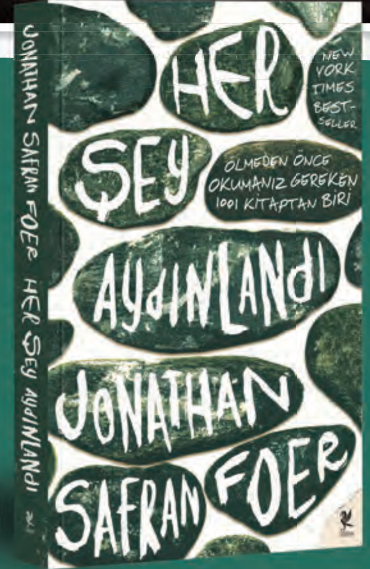
A Serious Man

ÇOK YAKIN BİR GEZEGENDE, ÇOK YAKIN BİR ZAMANDA...

Minesota 1967, dar bir Yahudi çevrede yaşayan öğretim üyesi Larry Gopnik'in hayatı değişmek üzere. Sıradan ama her şeyiyle sıradan yaşanan, küçük ve güvenli dünyası yerle bir olmak üzere. Ve o sahip olduğu her şeyi kaybetmekle yüz yüze gelince, hayatın anlamını aramaya başlıyor. Larry, "Bütün bunlar ne anlama geliyor?", "Tanrı bana ne demek istiyor?" gibi cevabı havada asılı kalan sorular arasında sıkıştıkça, aklından geriye kalanı da parça parça yitirmeye başlıyor. Acaba Tanrısı onunla konuşacak mı, hahamları yol gösterecek mi, avukatı çare olacak mı?

Coen biraderlerin son harikası A Serious Man (Türkçesi Ciddi Bir Adam olacak muhtemelen), bir umut mart ayında gecikmeli de olsa gösterime girecek. Coen'lerin her zamanki yalın, espirili ve çarpıcı dilinin tadına varabileceğiz. Fargo, The Big Lebowski, O Brother Where Art Thou? gibi kült filmlere imza atan, No Country for Old Men ile ağzımızı açık bırakan ve son olarak Burn After Reading ile bizi kahkahalara boğan Coen'lerin her filminde şaşmayan bir büyü var. Hiç zorlamadan, gündelik basit şeyleri yoğurarak, fantasik bir şeylere ihtiyaç duymadan, kendiliğinden yeşeren bir büyü. O büyünün içinde en beklenmedik oyunculara dahi hayatlarının rolünü oynatan bir ustalık var Coen'lerde.

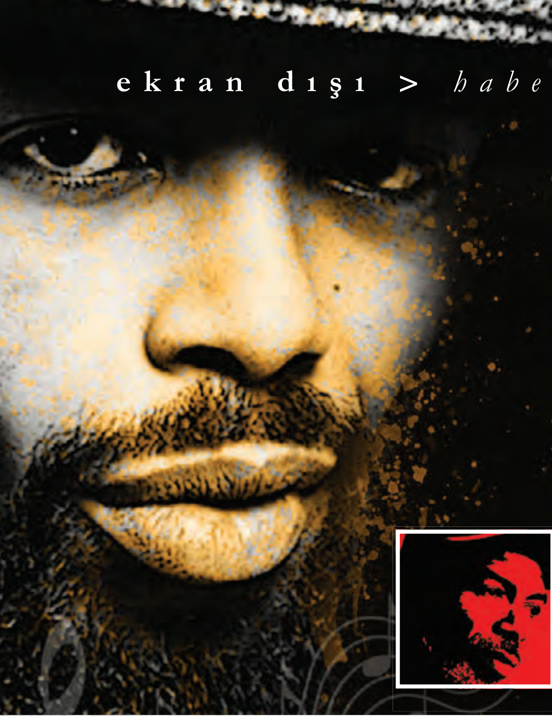
Beklenmedik ve çok basit bir hikâyeyeyle çıkıyor bu sefer Coen'ler karşımıza. Oyuncu kadrolarında da tek bir yıldız yok. Ama A Serious Man 2009'un en iyi filmlerinden biriydi ve can-ı gönülden hem aday olduğu En İyi Film Oscar'ını almasını hem de gösterime girmesini bekliyoruz. -**Tuğbek**



Jonathan Safran Foer
Her Şey Aydınlandı

SİREN YAYINLARINA AÇIK MEKTUP

Sevgili Siren;
Dönem dönem favori yayınevlerim oluyor benim. En sevdiğim kitapları, sektirmeden, art arda basıyorlar. Karanlık, yağmurlu, kasvetli günlerde arka planda Tom Waits'in puslu sesiyle o kitaplara gömülmek bana nasıl bir haz veriyor bilemezsin. İtiraf edeyim, son dönemdeki favorimsin. İyi bak kendine, hep böyle güzel kitaplar ver bize e mi.
… derdim eğer bir yayınevini karşıma alıp konuşma şansım olsaydı. Çünkü Jonathan Safran Foer'in çarpıcı romanı *Her Şey Aydınlandı*'yı okurken bu cümleler geçti aklımdan. Belki kitapta var olan mektuplardan, sorulardan, sorgulamalardan, soru işaretlerinden belki de yazarın sahip olduğu akıcı dil ve zengin teknik yüzündendi. Ama 1977 doğumlu yazarın böylesine zengin bir kitabı 25 yaşında yayınladığını da göz önünde bulundurursak, söyleyebileceğim tek şey var: Bir kış gecesi vuruldum ben bu kitaba.
–Damla





Gil Scott-Heron - I'm New Here

KIRIK BİR EVDEN GELEN KIZGIN ADAM

Gil Scott-Heron'dan söz etmek istiyorum size bu ufak yazıda. Bunu biliyorum; yani söz etmek istediğimi, ama nereden başlayacağım... işte o karmakarışık. Bir yandan, 2010'un en dolu işlerinden biri var elimde, Gil Scott-Heron'un I'm New Here albümü. Müzikleriyle, sözleriyle, ritimleriyle, Scott-Heron'un şiirleri ve bu şiirlerin içerikleriyle dolu bir albüm I'm New Here. Yazıya başlamamı zorlaştıransa bu albüm veya içeriği değil, Scott-Heron'un hayatı. İçini döküyor bu albümde Scott-Heron ve o içini döktükçe siz biraz daha büyük bir resmin idrakına varıyorsunuz. "Kırık bir evden geliyor" o, yalnız başına büyüyor ve henüz kimsenin sesi o kadar yükselmeye cesaret edemezken Afrikan-Amerikanların sözcüsü oluyor. 1971 çıkışlı Pieces of a Man'in açılış parçası açıklıyor her şeyi; "The Revolution Will Not Be Televised". Militan bir tutum neredeyse Scott-Heron'unkini, ama bir şairin militanlığı bu. Proto-Rap deniyor yaptıklarına ve o devam ediyor bu kışkırtıcı tarza kokain bulundurmaktan hapse girene kadar. Hapiste kitap yazıyor, çıktıktan sonra Amerika'yı turluyor ve tekrar içeri giriyor, aynı suçtan. 2009'da çıkıyor ikinci kez hapisten ve kırık evden gelmiş bu adam 2010'da "burada yeniyim ben" diyor yeni evi XL Recordings'de ve 2010'un ilk döneminin en etkileyici işlerinden birini çıkartıyor karşımıza, bir önceki albümünden tam 16 sene sonra. İşte tüm bunlar yüzünden yazıya nasıl başlayacağım konusunda hiçbir fikrim yok, ama nasıl bitireceğimi biliyorum. Bayanlar baylar, Gil-Scott Heron'un I'm New Here albümü burada ve onu kesinlikle dinlemeniz gerekiyor. **–Yiğitcan**

Mass Effect Redemption

KAMERA ARKASI ÇİZGİ ROMAN SAYFASI

Şimdiye kadar Mass Effect 2'yi oynamaya başladığınızı düşünerek, hafif spoiler içeren bu çizgi roman incelemesine başlıyorum. Ama oyunu hâlâ bitirmediyseniz şimdi gözlerinizi kapatın çünkü Mass Effect 2'nin sonunu söyleyeceğim: Hâlâ burayı okumaya devam edenlerin bildiği gibi ME2'nin sonunda, ilk oyundaki ekibimizi oluşturan önemli elemanlardan çoğu ya ölüyor ya da kendi yoluna gidiyor.

İşte Mass Effect Redemption da tam bu noktada devreye giriyor. İlk oyundaki sadık takipçilerimizden olup, gerektiğinde öz annesiyle bile karşı karşıya gelen Llara T'soni'nin nasıl olup da masumiyetini kaybedttiğini, Shadow Broker'la niye birlikte çalışmaya başladığını merak ediyorsanız cevabınız burada. Shephard'ın ani ölümünün ardındaki gizleri aralamaya çalışan Llara, elde etmeye çalıştığı değerli bilgi karşılığında belki de bedelini ödeyemeyeceği bir anlaşmanın içine giriyor.

Mass Effect Redemption yan üründen ötesi olamamış bir çizgi roman olarak gözükmesine rağmen, ilk iki oyunu kısmen birbirine bağlaması sayesinde oyunun hayranlarının ilgisini çekecektir. Çizgilerinin ve özellikle biotic efektlerinin zaman zaman baştan savma hale geldiğini söyleyebilirim ama dediğim gibi, Llara oyunda hiçbir zaman ne olduğunu tam olarak anlatmadığından gerçeği öğrenmek için tek şansınız bu çizgi roman olacak.
–Ali





Vavien

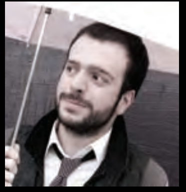
BİR ŞEKİLDE SEYİRLİK

Taylan Biraderler'in başyapıtı budur, yazının kalanıysa bunu desteklemeye yönelik. Uzunca bir zamandır sinemayı farklı açılardan algıladıklarını hissediyorduk zaten. Önceki filmlerinde bizi hazırladıkları her neyse, bu film odur işte. Vavien, hem teknik hem de senaryo olarak bir doygunluk yaşatıyor size. Özellikle Jim Jarmush ya da Coen Kardeşlerden etkilendikleri belli ancak bunu avam bir deneme olarak değil, gerekli olan inceliği sergileyerek yedirmişler anlatıma. Filmin senaryosu da şahsen daha çok drama oyuncusu olarak görmek istediğim yetenek abidesi Engin Günaydın tarafından yazılmış. Binnur Kaya'nın oyunculuğundansa hiçbir zaman şüphe duymadım zaten. Başrolleri paylaşan bu ikili resmen dans etmişler hikâye akışı içinde. Vavien, evlilikleri uzay boşluğu içinde hemen hemen hiç yer kaplamayan bir çiftin hikâyesi üzerine kurulu. Celal ve Sevilay uzunca bir süredir evliler ve bir de erkek çocukları var. Herkes ayrı telden çalıyor bu müessesede. Sevilay'ın arkasında babasının resmi asılı, Almanya'dan yüklü paralar geliyor ona. Celal'se bir şekilde bu paraların peşinde. Mangırların gideceği kişiyse bir pavyon kadını. Hikâye aşağı yukarı bu. Fakat oyunculuklar ve hikâyenin gidişatı öyle sokaklara sapıyor ki dramanın dönebileceği bütün sapaklar arşınlanıyor adım adım. Korku, endişe biraz da komediyle harika bir seyirlik çıkıyor ortaya. Yakında DVD'si piyasada olacak, bir bakın derim. **–Faruk**



Bu adamlardan biri doktor, biri mühendis ama sinemaya dair ezber bozan işlerin altına imza atmasına alıştık artık Taylan Biraderler'in. Ülkemiz topraklarında "biraderler" müessesi pek kabul görmemiş olacak ki şimdiye kadar en iyi Türk dizilerinden biri olan Sır Dosyası takriben 5 bölüm sürmüş, sonra buhar olmuştu. Ah be ah, ne güzeldi o günler... Ankara Cinayeti ve Küçük Kıyamet gibi projeleri de es geçmeyiniz.

B. Emre Ülgen
Hayallerim, aşkım ve sen





Sevim Burak

BÜYÜK KALBİNİZİ GÖRELİM

Günlerdir bu yazının etrafında dolana dolana, kendimi bir daktilo başında, buruşturulup atılmış kâğıt toplarından tepeler arasında oturan biri gibi hayal etmeye başladım. Bu yazıdan bu kadar korkmamın, çekinmemim haklı sebepleri var ama. Birincisi; çok kıskanıyorum. Sevim Burak'ı daha önce okumamış, hayal bu ya bu yazıyı okuduktan sonra heveslenip ilk kez okuyacak safdil okuyucu… Bir Sevim Burak hikâyesini ya da oyununu okumaya başladığında apansız düşeceğin o şaşkınlığı, metnin sana gizini asla teslim etmemesine rağmen peşini bırakmıyor oluşunun vereceği garipseme hissini, en çok da her eserinde bir kalp gibi atan o yazınsal ritmi, sert tempolu o ilkel müziği duyduğunda hissedeceğin keşfetme heyecanını kıskanıyorum. İkinci sebepse daha çaresiz; çünkü Sevim Burak'ın metinlerini kendi kendilerinden başka anlatabilecek bir ifade biçimi yok. Bu yüzden, tuttuğum notlardan sonra bu yazı da nafile sayılır. Çünkü diyeceğim her şeyin içeriğini, Sevim Burak'ın "Bir Gece Yemeği" hikâyesinde geçen şu tek cümle bile gerçekliğiyle devirebilir;



"HAYATIN KENDİSİNİ YAŞAMAK İSTEDİĞİM ÇOK OLDU BUNLARI HEP YENDİM"

Sevim Burak'ın bütün metinlerinde var olan bu sahicilik hissi öyle güçlüdür ki anlatılan hiçbir şeyin kurgusal olmadığını, her şeyin, gözlemlenmiş olayların bile yazarın iç dünyasında yeniden yaşanarak yazıldığını ilk okuyuşta hissedersiniz. Nitekim öyledir de, yazar oğlu Karaca Borar'a yazdığı bir mektupta şöyle der: "Şu yıllar süren mutsuzluğumu dile getirebileyim ki, onların büyük şeyler olduğunu, bizim hayatımızdan, etimizden kopan canlı parçalar olduğunu ortaya koyabileyim." Her eserinde, hayatından topladığı malzemeleri, kendi deyişiyle "hurda ayrıntıları", yazılarındaki zehirli ve sanrılı dünyaya dönüştürürken zamanı ve kişileri iç içe geçirerek, kelimeleri, cümleleri, olayları, bir karabasanı andırır gibi tekrarlayarak, büyük-küçük harfler, aralıklar, sağa, sola yatmış tümcelerle görsel ve işitsel yeni bir okuma biçimi yaratarak kendinden başka örneği olmayan bir edebiyat yaratır yazar. Tıpkı "Afrika Dansı" hikâyesindeki, kelimeleri anlamlarından sıyırarak yaşamın dehşetini anlatan işaretlere dönüştürdüğü şu kısımda yaptığı gibi: "ONUN İÇİN SENİ/ BAŞKALARININ ARASINDA/GÖRMEK İSTİYORUM/KIYASLAMAK İSTİYORUM/ TEK BAŞINA/BİR SANDALYE/BİR MASA (Elinde çekiçle)/ÇİVİ ÇAKARKEN/ GÖRMEK İSTEMİYORUM/O TEK SANDALYE/O TEK MASA/O TEK İNSAN/ MASANIN ÜSTÜNE ÇIKAN İNSAN/İPİ BOYNUNA ELİYLE GEÇİRİR/VE MASAYA BİR TEKME VURUR."

O'NU KENDİ KENDİNE BIRAKIN İSTERSENİZ -HEP GÜLER -O KADAR DA KURNAZ -HAİN

Sevim Burak'ın efsunlu tümcelerinin yanında iyiden iyiye sönen yazımı, bir türlü bu satırları yazmaya elimin gitmemesinin asıl sebebini de açıklayarak bitiriyorum: Yazmak benim fikrimdi ama sonra paylaşmak istemedim, doğrusu bu. Esrarını tam çözemediğim, doğasına yabancı olduğum, bu yüzden bir yanımla korktuğum kişilere hissettiğim türden, aşka yakın bir hayranlık duyduğum Sevim Burak'ı, metinlerindeki unutulmuş fakat ukdelerini unutamamış kadınları, kudretsizlikleri oranında katılaşan erkekleri, Levanten hayatlarla birlikte gölgelenen Kuzguncuk'u, çocuksu bir mantıksızlıkla kendime saklamak istedim. Neyse ki, herkes sevemeyecek Sevim Burak'ı; tek tesellim bu. Bir azınlık için yazmayı hiç istemese de kendi de kabul ediyor böyle olacağını. Güzin Dino'ya yazdığı bir mektupta şöyle diyor:

"Bu dünyayı izleyenlere bir halt yok. Açıkgözler için hiçbir şey yazmayacağım. Dünyalarını kaybetmişler için... Kendim için yazacağım. Erken bunamışlara, hayalperestlere, çok acıklılara, bu dünyadan gitmek için hazırlık yapanlara yazacağım. Yalnız aklını kaybetmişlerle bu dünyayı paylaşacağım. Aşktan aklını oynatanlara, aşırı romantiklere ve aşırı sadistlere. Delilere yazacağım."

Günlerin Çizgilerinden Geçen Bir Okuma Listesi

1) ***Yanık Saraylar***
Bir dakika için kendini düşündü/"SEVGİLİ KENDİM"/Yazdı.
2) ***Afrika Dansı***
sözde onların iyiliği için/bakalım iyiliği için mi/bakalım öyle mi
3) ***Sahibinin Sesi***
O ölüme mahkûm... Kalbine bir dikiş iğnesi yürüyor.
4) ***Everest My Lord ~ İşte Baş İşte Gövde İşte Kanatlar***
Yeter... Keyfimi kaçırıyorsunuz... Benim için her şeyden önce yaşamak gelir...
5) ***Beni Deliler Anlar (mach I'dan mektuplar)***
Hayatta daima (iki kişiden) kadın-erkek biri kuvvetlidir... "Oyun kuran kuvvetlidir."







Bingöl Elmas,

Pippa Bacca'nın Yarım Kalan Yolculuğunu Devam Ettirdi

BARIŞA VE ÖZGÜRLÜĞE DAİR UMUTLARIMIZI YİTİRMEDİK –Damla Pınar Gök



Fotoğraflar: Hakan Özgül, Şirin Demirel

"Dünyanın herhangi bir yerinde, hiçbir güvenlik tedbiri almadan iletişim kurmak, koşulsuz güvenmek mümkün mü?" diyor Bingöl Elmas, Pippa'ya Mektubum filminde.

Pippa Bacca, bundan iki sene önce Silvia Moro ile birlikte Slovenya'da başlayıp Tel-Aviv'de sonlanacak bir barış yolculuğuna çıkmıştı. Yolculuk boyunca hiç yıkamadıkları gelinlikleri, yakın tarihe kadar savaşın hakim olduğu bu toprakların izlerini taşıyacaktı. Gebze yakınlarında Pippa Bacca'nın gelinliğine kan bulaştı. Hepimiz utandık; cinsiyetimizden, ırkımızdan ya da dünya üzerindeki imajımızdan değil, insanlığımızdan utandık. Bu vahim olaydan iki sene sonra Bingöl Elmas, Barış Gelini'nin yarım kalan yolculuğunu devam ettirdi.

Siyah bir gelinliği vardı Bingöl Elmas'ın üzerinde, bir de kamerası. Gebze'den Suriye sınırına kadar otostop çekti. Hikâyeler biriktirdi yolculuk boyunca. Kendi hikâyesini anlattı hiç tanımadığı insanlara, onlarınkini dinledi. Ve tüm olan biteni hiçbir zümreyi yargılamadan, "erkeklik halleri" üzerinden değil "toplum halleri" üzerinden ilerleyip, tamamen tarafsız bir şekilde sesli düşünerek anlattı Pippa'ya Mektubum'da. Filmi izledikten iki gün sonra, hâlâ beyazperdede gördüklerimin etkisindeyken… söyleşi yaptık diyemeyeceğim Bingöl Elmas'la; belki sesli düşünmek diyebiliriz yaptığımız şeye.

Öncelikle biraz kendinizden bahseder misiniz? Nasıl geçti hayatınız küçük yaşlardan beri?

Erzurum'da doğdum, bir süre orada yaşadım ve sonra İstanbul'a geldik. Marmara İletişim mezunuyum. Bir dönem televizyonlarda çalıştım. Sonra fark ettim ki orada kurduğum hiçbir cümle bana ait olmayacak, ben sadece o döngü içinde var olan cümleleri kurmaya devam edeceğim. Benim daha detaylı ve daha da derinleşebileceğim bir alana ihtiyacım vardı ve belgesel sinema da kendimi çok iyi ifade edebileceğim bir alandı. Çünkü bir şeyle ilgili çok uzun bir zaman geçiriyorsunuz, derinleşiyorsunuz. Bir hikâyeyse o hikâyenin içine giriyorsunuz, o hikâyedeki gibi yaşamaya başlıyorsunuz, bir bilgiyse onun peşine düşüyorsunuz, bir yolculuksa o yola çıkıyorsunuz.

Pippa'ya Mektubum'un çıkış noktası neydi, nasıl karar verdiniz bu projeye?

Pippa ve Silvia'nın projesini başlangıcından itibaren takip etmiyordum fakat Pippa'nın kaybolmasından sonra duyduğum cümlelerin beni çok ilgilendirdiğini fark ettim. Barış için yola çıkıyorlar, savaş yaşamış yerlerden geçiyorlar ve güvenmekten bahsediyorlar. Bu kavramların hayatımdaki yeri çok büyük ve bu mesajı taşıyan birinin bu şekilde öldürülmesi hiçbir insanın kaldırabileceği bir şey değil. Yanı başımızda her gün çeşitli nedenlerle kadınların öldürüldüğünün de farkındayım ama bazen bir şey olur ve sizi harekete geçirir, bir kırılma noktası yaratır. Pippa'nın kaybolduğunu ilk duyduğumda "lütfen olmasın, bu sefer olmasın, umarım öldürülmemiştir" diye düşündüm ama aslında ben de içten içte biliyordum gerçeği. Böyle bir şeydi benim için. Bir şekilde o yolculuğu devam ettirmek, o mesajı devam ettirmekti amacım. Bunu yaparken o süreci düşünmek, iyilik ve kötülük üzerine düşünmek, kadın olmakla ilgili düşünmek, korkmakla ilgili düşünmek istedim. Aklımda, cevaplarını bilmediğim bu sorularla yola çıktım.

Neden siyahtı gelinliğiniz?

Öncelikle gelinlik çok tercih ettiğim bir şey değildi, o biraz Pippa ve Silvia'dan devraldığım bir simgeydi. Çünkü gelinlik bana göre cinsiyetçi bir yaklaşım içeriyor, hele ki beyaz gelinlik. Ak pak olmak, bekaret, kırmızı kuşakla bir erkeğe sunulmak; kadına dair ciddi bir problemli bakış içeriyor. Siyah, biraz onu bozmakla ilgili bir şeydi. Bir de, savaş yaşamış topraklardan beyaz gelinlikle geçen Silvia ve Pippa'nın başına gelenlerden sonra, aydınlığın karanlığa dönüşmesini anlatmak istedim. Yas, hüzün ve mutsuzluk ifadesi var benim için siyah gelinlikte. Başta simsiyah planlamama rağmen eteğime "içinde biraz beyaz olsun ki umut taşısın" diye beyaz mendiller iliştirdiler mesela.









Filmin çıkış noktalarından biri de "insanlara güvenmek istiyorum"du. Sizce ne oldu da insanlara güvenimizi yitirdik, yanımıza yaklaşan her insana önyargıyla bakmaya başladık?
Ben bu konuda kımıl zararlısı olarak medyayı görüyorum. Sürekli bir afet hali yaratılıyor, televizyondaki haberlerde sürekli olarak kaotik ve korkunç bir durum tarif ediliyor. Bunlar yok değil tabii ki ama çok ajite ediliyor bir sürü bilgi ve bir sürü durum. Böyle bir kirliliğin yarattığı bir güvensizlik var. Dünyadaki şu anki döneme baktığınızda da korkuyla beslenen bir politika olduğunu görüyorsunuz. Amerika Irak'a girerken korku üzerine temellendirdiği bir savaş başlattı. Farklı olan, "öteki" olan, rengi, dili, dini farklı olan insan senin için tehlike durumuna dönüşmeye başladı. Bu da bir korku pompalama hali. Onun dışında yine savaşın kirliliği var ülkemizde. Doğuda insanları köylerinden etmeye başladığınızda, onların hepsi kentlere doluştuğunda ve ekonomik sorunlar yaşamaya başladığında birbirine dair tehdit oluşturmaya başlıyor. Ayrıca bizim aile yapımızda özgüveni sıfırlayan bir anlayış var ve bu da çocukların kendi başına bir şey yapabilmesini engelleyen bir durum. Sokağa çıkmaktan tutun da bir harekete, küçücük bir isteği yerine getirmeye kadar bir engel durumu teşkil ediyor. Bu da ayrı bir paranoya ve korku yaratıyor, özellikle de kız çocukları üzerinde. Bütün bunlar birikince kendi başına bir korku toplumu haline geliyoruz.

Bir sözünüz vardı; savaşların orta yerinde olan bir ülkede, 'düşük yoğunluklu savaş' başlığı altında yanı başımızda insanlar ölmeye devam ederken barışı ve barış için yapılacak her şeyi çok önemsiyor ve çok ihtiyaç duyuyoruz…
Yola çıkışımın nedenlerinden biriydi bu. Savaş kirletir, savaş insanların kendilerini bulmalarıyla, kendilerini yaşamalarıyla ilgili ciddi engeller oluşturur. Her toplumu kirletir ve bizim yanımızda, doğuda yıllardır bir savaş var. O savaşın sindiği bir sürü yer, bir sürü yaşam var. O yüzden bir an önce barış demek gerekiyor. Irak'ta yaşananlar, Filistin'de, Balkanlar'da yaşananlar; bütün bunlar bizim yılbaşında ya da kutlamalarda iyi dilekler iletmek, iyi sözcükler söylemek dışında bir şeyler yapmamız gereken haller. Gerçekten buna inanarak ve bir an önce isteyerek yapmamız gereken şeyler. Bir kuşak savaşla yetişti ve devam ediyor da. Bir an önce normalleşmemiz, kendi yaşamlarımıza dönmemiz, insanların evlerine dönmeleri gerekiyor. İnsanların faili meçhullerden, mayınlardan, korkulardan uzaklaşması gerekiyor. Biz burada, bu cafede rahat bir şekilde otururken, bir sürü insan için şu zaman dilimi bile olanaksız durumda. O yüzden her birimize de çok iş düşüyor.

Biraz da yeni filminizden, Evcilik'ten bahsetmek istiyorum. Erken yaşta evlenmiş ya da evlendirilmiş çocukların hikâyeleri anlatılacak değil mi?
Pilot çekimlerini yaptığımız ve sene boyunca devam edeceğimiz bir çalışma Evcilik. Türkiye'deki her 3 evlilikten biri insanların istekleri dışında gerçekleşiyor. Korkunç bir rakam bu. Derdimiz bu mevzunun çok yaygın olduğundan bahsetmek, ana babaların çocuklarına bir kez olsun "istiyor musun" diye sorabilmelerini sağlamak hatta onların çocuk olduklarını fark edip o soruyu bile sormamaları. Şimdiye kadarki karakterimiz süreçlerini çok iyi tarif etti. "Evet" dedim, "kader" dedim "ama ben bilmiyordum ki o zaman, bana böyle öğretildiği için evet dedim" ya da "ben" diyor "sevmedim, hiç sevmedim belki hiç sevemeyeceğim". Bu cümleleri topluyoruz şu anda.

Özellikle doğuda aileler tarafından kurgulanmış evcilikler var; peki batıda? Kadının üzerine yüklenmiş "iyi bir okulda oku, iyi bir işe girip birkaç sene çalış, sonra hayırlı bir kısmet bulup evlen ve eğer kocanın maddi durumu iyiyse işi bırakıp çocuğunu büyüt" anlayışı arasındaki farklar neler? Bunlar iki uç anlayış mı yoksa aynı doğru üzerinde giden ama farklı şekillere bürünmüş zihniyetler mi?
Yine tabii ki kadınla ilgili kurgular bunlar, kadınla ilgili durumlar. Evinden çıkarmama, hizmet sektöründe tutma, kendini vakfetme üzerine kurgular. Bunun üzerinden yürüyor her şey. O kadın öbür tarafta çocuk yaşta bir diğerinin ev hizmetini görmek için evlendiriliyorsa, burada da evlenip kocasının çocuğunun hayatını sürdürmek için yapıyor. Ne kadar okumuş olursa olsun, ne kadar idealleri olursa olsun vazgeçiyor. Birçok kadın bunun onun için bir hak ihlali olduğunun farkında da değil. Dolayısıyla o kadın da kız çocuğunu öyle eğitmeye devam ediyor ve bu kuşaklar boyu süren bir şeye dönüşüyor. Evlilik tek bir metot gibi görünüyor. İnsanlar için belirlenmiş hayat noktaları var. Herkesi o tünelden geçiriyorlar, aynı biçimde şekillendiriyorlar. Temelde aynı bakış açısını içeriyor tabii ki.

Ezber hayatları mı yaşıyoruz?
"Mutlu aileler için" deniyor. Mesela bu Aşk-ı Memnu dizisinden sonra şöyle şeyler duymaya başladım: "Yaa eskiden kadınlar aldatan konumunda değildi, şimdi ne oldu?" Diyorum ki *"niye kadın her zaman iyi aileyi, mutlu aileyi temsil eden, aileyi ayakta tutan kişi olmakta? Niye o bir birey değil, niye onun da saçmalama ve hata yapma ya da kendi hayatına dair kararlar alma hakkı yok. Niye mutlu olmakla ilgili her şey onun tepesinde?"* Temel onun üzerine, mutlu ailenin garantisi iyi anne. Bunlar bence yıkılması gereken "kutsal aileler". Kendini vakfetmiş, kendinden vazgeçmiş, mutfağa sıkışmış kadınlarla dolu o "iyi" aileler. Bir diğer projemiz de ensest üzerine ve burada da dert ettiğimiz şey o "mutlu aileler"; tabu haline gelmiş, kutsal olan, üzerine hiç konuşulmayan, güya toplumun sürekliliğini sağlayan. Ama içerisinde konuşulması gereken çok şey var. Bir şeyi çok kutsallaştırdığınızda onun hakkında konuşamazsınız ve oradaki sakatlıklar kronikleşir, kuşaklar boyunca devam eder.

Çok yüzeysel ve şablonlarla yaşayan bir toplum gibiyiz. Basmakalıp, ailesinden duyduğu, televizyonda gördüğü ya da okulda tornada şekillendirildiği biçimiyle, içselleşmemiş yaşamlar yaşıyor, yorumlar yapıyor insanlar. Kimse nedeninde niçininde değil. Ona öyle öğretilmiş, aynı şekliyle devam ettiriyor. 3-5 cümle öğreniyor etrafındaki insanlardan, o cümleleri uyguluyor ve sonra güruh haline dönüşüyor. Sonra onun kutsalları oluyor, o kutsallara birileri bir şey dediğinde linç edebilen insan haline geliyor. Ne kişiliği yerleşmiş, ne özgüveni yerinde, ne içselleştirmiş bir şeyleri… Böyle insanlarla dolu bir hale geliyoruz. Sokaktaki dil medya dili mesela. Yani bir hafta önce deli gibi karşı çıktığı şeyin tam tersini söyleyebilir hale geliyor medyanın bir hafta boyunca yaptığı süslü yayınlardan sonra. Kendiyle çeliştiğinin bile farkında değil.

İstanbul'da ya da diğer büyük şehirlerde, bu sosyal çevrede bu arkadaşlarla aslında çok izole hayatlarımız olduğunu fark ettim ben Pippa'ya Mektubum'u izledikten sonra. Tamam orada gördüklerimiz hepimizin bildiği arazlardı; ama belki de hepsi art arda beyazperdeden suratına çarpılınca farkındalık haline geçiyor insan. Benim çizdiğim sınırlarımın dışında neler oluyor, nasıl hayatlar yaşanıyor, orada ne hikâyeler var ve ben neden bunlara karşı bu kadar duyarsız kalıyorum? Hakikaten bana dokunmayan yılan bin yaşıyor mu?
Kentte yaşamın insanlara üçgenler oluşturduğunu; evi, işi ve bir tane küçük sosyal çevresi arasında hapsettiğini düşünüyorum. Şimdi bir de buna sanal dünya eklendi, o sosyal çevre de artık evin içine girdi. O yüzden, bir ömür boyunca kendimizi o üçgenin arasında eyleyebiliriz. Eylerken de olanı biteni hem fark etmeyiz, fark etmediğimiz gibi herhangi bir müdahil olma durumuna da girmeyiz. Hücrelerimiz var; birbirinden kopuk, birbirini tanımayan hücreler. Bunu genişletmediğinde, doğduğun yerde öldüğünde öylece geldiğin gibi gidiyorsun. Bir de mesela biraz konforluysa hücren, hiç değmeden de yaşayabilmek mümkün. Otobüsüne binmiyorsun, sokağında yürümüyorsun ve kimseye değmeden o hücrende yaşayıp gidiyorsun. O yüzden de fark etmiyorsun, müdahale etmiyorsun. Öbür tarafta köyünden çıkmayan kadından ya da adamdan bir farkın olmuyor aslında, aynı şeyi yaşıyorsun. Hayat aslında o kadar çok tercih ve çeşitlerden oluşuyor ki bir günümüzün diğerine benzememesi gerekiyor, yetmemesi gerekiyor zamanının. Ama biz bir şekilde bu hücrelerde bu rutinleri inşa etmeyi becerebiliyoruz.

KUROSHITSUJI

ON PARMAĞINDA BİN MARİFET -İpek Cevahir





Zamanda fantastik bir yolculuğa çıkarak sizleri Viktorya Dönemi Londra'sına götürelim bu ay. Görkemli davetlerin ve asillerin arasında başınızın dönmesine izin vermeyeceğiz, çünkü maceramız arka plandaki karanlık işleri çözmekle yükümlü küçük bir beyefendi ve onun mükemmel kâhyasını konu alıyor.

Biraz başa döneyim… Dönemin en asil ailelerinden bir tanesi olan Phantomhive'lar, bir gece çıkan gizemli bir yangın sonucu hayatlarını kaybeder. Tek oğulları olan ve öldüğü düşünülen Ciel Phantomhive ise bu olaydan iki sene sonra birdenbire ortaya çıkarak tüm Phantomhive işlerini devralır – sadece on iki yaşında olmasına rağmen. Bu küçük kontun yanında, kendisiyle birlikte aniden beliren bir de kâhyası vardır: Sebastian Michaelis. Tüm malikâneyi çekip çevirmekle, evdeki sakar hizmetlileri dize getirmekle ve bir yandan da zora düştüğünde efendisinin hayatını kurtarmakla yükümlü olan Sebastian, özetle gün aşırı mükemmelliğe yeni anlamlar katmakta ve bunu da daima en iyi şekilde yapmaktadır. Ancak perde arkasında daha karanlık bir olay var: Ciel, bir şeytan olan Sebastian'la anlaşma yapmış ve onun sayesinde geri dönebilmiştir. Anlaşmaları gereği ailesini katledenlerden intikam alana dek Sebastian, Ciel'i koruyacaktır ama küçük kont amacına ulaştığında ağır bir bedel ödeyecektir. Böylece Ciel, görünürde Phantomhive işlerini yürütürken bir yandan da Kraliçe Viktorya'nın emirleri altında, gizemli olayları gün ışığına kavuşturmak için Sebastian'la birlikte çalışmaya başlar.

Yana Toboso'nun mangasından uyarlanan bu karanlık komedi-drama serisinde sizi bekleyen farklı bir macera var. A-1 Pictures'ın uyarladığı anime adaptasyonu geçtiğimiz sene sona erdi ve temmuz ayında da ikinci sezonu başlayacak. Özellikle bu seri için ciddi bir tavsiyem var; izledikten sonra mangasını okumanız çok yararlı olur. Bahaneleri bir kenara bırakın çünkü anime farklı bir konu ve farklı bir finale sahip – hatta öyle bir final ki, ikinci sezonun nasıl olabileceğine dair uzun süre kafa patlatmıştı okuyucuları. Ama siz seriyi beğenirseniz mutlaka mangasını da okumalısınız çünkü yazar asıl anlatmak istediklerini mangada toplamış durumda. Anime, 13. bölümden itibaren mangadan tamamen koparak kendi konusunu izliyor. Normalde, devam etmekte olan serilerin adaptasyonunda sık yaşanan bu durumu tepkisiz karşılardım ve ikinci sezonda toparlayabileceklerini düşünürdüm. Ancak mangaya göre değiştirilen tarihi ve karakteristik o kadar çok özellik eklendi ki, anime serisi artık ayrı bir başlığa bile sahip olabilirdi. Hiç yüzü gösterilmeyen karakterler gösterildi, hiç konuşmayan karakterler dile geldi, hatta kimisinin tarihi değiştirildi. Bu durumda eli kolu bağlı her okuyucunun yapacağı gibi bize de Sebastian'ın ne kadar mükemmel olduğunu izlemek düştü tabii. Eğer bu gibi detayları, konuyu bilmeden izlerseniz belki biraz zorlama fanservice içeren ama sürükleyiciliğini ve temposunu kaybetmeyen bir hikâye izleyebilirsiniz. Mangadaysa daha oturaklı ve daha cesur bir hikâye söz konusu.



İkinci sezonda ne yapacaklarına gelince... Geçtiğimiz haftalarda seri adına düzenlenen etkinliklerden birinde Kuroshitsuji II'de yeni bir efendi ve uşak olacağı, onların da tasarımını da Yana Toboso'nun yapacağı söylendi. Ciel ya da Sebastian'ı görüp göremeyeceğimiz konusunda açıklama yapılmadı; ancak yeni efendinin adı Claude Faustas, kâhyanın adıysa Alois Trancy olacakmış. Claude, Bleach'in Kira Izuru'su ve Code Geass'ın Suzaku Kururugi'si Takahiro Sakurai tarafından; Alois ise, ünlü şarkıcı ve seslendirme sanatçısı Nana Mizuki tarafından seslendirilecekmiş. Konuyu gerçekten çok merak ediyorum ve yeni sezonda Ciel'i görmek isterim doğrusu.

Takipçileri ikinci sezonu bekleyedursun, biz Kuroshitsuji'yu izlemeyenleri eğlenceli bir ilk sezona; Ciel'in çözmesi gereken davalara ve Sebastian'ın faciaya dönüşmeden önce kurtarması gereken davetlere alalım.



2010 Türkiye'de Japonya Yılı Etkinliklerinden Anime-Manga Seçmeceleri

Birçoğunuzun da duyduğu gibi bu sene Japonya Başkonsolosluğu ve Japonya Büyükelçiliği, 2010 Türkiye'de Japonya Yılı için çeşitli etkinlikler düzenlemekte. Oldukça yoğun olan ve sürekli güncellenen programlarını http://tinyurl.com/ylnvjpd adresinden inceleyebilirsiniz (ileri tarihlerdeki programlar değişebilir).

Türlü türlü etkinliklerin yanında, Türkiye'deki anime ve manga severler de düşünülmüş ve onlara özel etkinlikler hazırlanmış. Bunların ilki İstanbul, İzmir, Eskişehir ve Ankara'da düzenlenecek olan Hajime KAMEGAKI - Japon Animasyonu Semineri ve Gösterisi. İstanbul etkinliğinin 27 Şubat'ta gerçekleştirileceğini ay başında öğrendiğim için tanıtımı şubat sayısına yetiştirememiştim ancak ileriki tarihlerdeki etkinlikleri takipte olacağım. Ankara, İzmir ve Eskişehir'de yaşayanlaraysa iyi bir haberim var çünkü aynı etkinlik **1 Mart'ta İzmir'de, 2 Mart'ta da Eskişehir'de** düzenlenecek. **Ankara** tarihi ise **4 Mart**. İzmir etkinliği **İzmir Ekonomi Üniversitesi'nde**, Eskişehir'deki etkinlikse **Anadolu Üniversitesi, Salon Anadolu'da** düzenlenecek.

Naruto Shippuuden filmlerinden ikisinin yönetmeni olan Hajime Kamegaki'nin seminerine bu bölgelerde yaşayan ya da ulaşım imkânı olan arkadaşların katılmak isteyeceğini düşünüyorum. Seminerde kısa bir Naruto gösterimi ve soru-cevap bölümleri de olacak.

Önümüzdeki tarihlerde anime-manga severlere hitap edebilecek çeşitli etkinlik ve sergi planları var. Bunların tarihleri de kısa süre içinde belli olacaktır. İstanbul'dakilerde birbirimize rastlarız artık :) Görüşmek üzere!



7. Animax Kazananı "Shoka"

Animax'ın her sene kazanan bir senaryoyu, başarılı isimlerle birlikte animeye uyarladığı Animax Ödülleri'nde bu senenin galibi belli oldu.

"Shoka" (Calligrapher) adlı anime projesi, Japonya'nın Animax kanalında 27 Mart tarihinde yayınlanacak. Öte yandan, senaryonun yazarı ve ödülün sahibi Kenji Saido, 7. Animax Büyük Ödülü'nü de kazanmıştı.

Bir aksiyon hikâyesi olan "Shoka"; animasyon sanatçısı Makoto Yamada *(Code Geass)* tarafından yönetiliyor. Dünyaca ünlü animasyon stüdyosu Production I.G *(Ghost in the Shell)* tarafından yapılan anime projesinin karakter tasarımlarını Hirokazu Kojima *(Shikabane Hime)* yapıyor. Soundtrack ise, usta müzisyen Kenji Kawai'nin *(Ghost in the Shell filmleri, Death Note filmleri, Eden of The East)* elinden çıkacak.

Animax kanalı, 5. Animax Ödülü kazananı Akari Tsukino'nun Yumedamaya Kidan'ını ve 6. Animax Ödülü kazananı Hayato Takamaga'nın Takane no Jitensha'sını Kasım 2008'de yayınlamıştı. 2. Animax Ödülü kazananı Yuuko Kawabe daha sonradan Ergo Proxy ve Mahou Shoujo Tai Alice serilerinin ortak senaristlerinden biri olmuştu. 4. Animax Ödülü kazananı Ikuko Yoshinari ise Shueisha'nın shoujo dergisi Ribon'da yayımlanmakta olan bir manga serisine imza attı.

Gördüğünüz gibi bu ödüller, sadece senaryonun büyük isimler tarafından uyarlanmasından çok daha fazlasına sahip. Gözleriniz son kazananlar üzerinde olsun, ileride onların isimlerini de sevdiğiniz bir serinin kadrosunda görebilirsiniz.





Stan Lee ve Bones'un Heroman'i Nisan'da Başlıyor

Square Enix; Amerikalı ünlü çizgi roman sanatçısı Stan Lee ve Japon animasyon stüdyosu BONES'un (Darker than Black, Fullmetal Alchemist, Soul Eater) birlikte çalıştığı Heroman adlı anime serisinin nisan ayında başlayacağını açıklandı. İlk kez Japon Newtype dergisinin Mayıs 2008 sayısında duyurulan Heroman'in bir de manga versiyonu bulunuyor. Tamon Ota'nın çizdiği seri ağustos ayından beri Shonen Gangan dergisinde sürüyor.

Stan Lee'nin yapım şirketi Pow! Entertainment, mangaka Hiroyuki Takei (Shaman King) ile birlikte Ultimo adlı ayrı bir manga serisinin de yapımında çalışıyor. Ultimo, Japonya'da Jump Square dergisinde; Amerika'daysa Viz Media'nın Shonen Jump dergisinde yayımlanmakta.

Lee ayrıca geçtiğimiz yıl Gonzo'nun ana şirketi GDH ile birlikte Quartz adlı bir animasyon projesi geliştirmekteydi; ancak Quartz artık şirketin resmi sitesindeki aktif projeler listesinde yer almıyor.



N.E.M.

KIŞ



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Çocukken en sevdiğim şeylerden biriydi kar... Bereler takılır, paltolar giyilir, uzun bilekli botlar ve sarı çoraplar da ayağa geçirilir, dışarı çıkılır... Artık kardan adam mı yaparsınız, kardan hıyar mı yaparsınız, kartopu savaşı olayına mı girersiniz seçim sizin... Karın içine atlayıp yuvarlananlar falan da var tabi. Çok fazla yuvarlanmak iyi değildir yalnız onu hatırlatayım. O yıllarda kardeşim ve kuzenlerimle ve tabii ki arkadaşlarımla karın zevkini çıkarmış, bol bol eğlenmiştim. Kış benim için özel bir eğlence kaynağıydı.
Tabi eğlenmek falan bir kenara bir çocuğun kar olayını ("karı" yazacaktım klasik kelime yanlış anlaşılması olayına girebilirdik, o yüzden yazmadım) sevmesindeki en büyük sebep bence kar yağınca okulların tatil edilmesidir. Zira ben ve arkadaşlarım da azıcık kar görsek direkman "ne olur iyice yağsın da okullar tatil olsun" diye dua etmeye başlardık. Hatta adım Alaaddin olsa ve cinim olsa üç dileğimden üçüncüsü "kar yağdır ulan cin" olurdu (ikincisi için yazımın sonuna bakabilirsiniz). Bu da aşamalı bir heyecandı zaten. Yani ilk aşamada azıcık kar görmek, sonrasında televizyonda haberleri kontrol edip hava durumundan haberdar olmak, sonrasında gece uyumadan evvel dışarıya son bir bakış atıp kar tutuyor mu tutmuyor mu onu görmek ve de hayırlısı ile sabah kaltığımızda dışarıyı bembeyaz görüp, son adım olarak sabah haberlerinde okulların tatil edildiğini görmek. Yani bir insan evladının bir doğa olayını sadece okula gitmemek için bu kadar sevmesi hakikaten enteresan. Kar ilk yağdığında sabah kar ile karşılaşırsak çocukken ki ilk tepkimiz "anaaaa kar yağmış" idi. Biraz daha büyüyünce "anaaa kar yağmış la!" oldu. Biraz daha büyüyünce o "la" kelimesinin sonuna bir şeyler daha ekledik ama ondan burada bahsetmeyeyim şimdi.
Tabi bir de kış mevsiminin "içerisi sıcak" olayı vardı. Yani hani dışarıda pek takılınmaz, kar yağdığı vakit insan eve gidip kaloriferin yakınında bir yere kedi gibi kurulup sıcağı özümsemek ister, perdeler kapatılır, evde daha sıcak bir aile ortamı olur. Mısır patlatılır, şehriyeli tavuk suyu çorbası içilir. Ama bunlar da benim için çok eski şeyler, bunlar da çocukluğumdan kalma. 16 yaşından beridir kendi başıma yaşadığım için ailemle geçirdiğim o sıcak kış ortamları sadece mazide kalan bir hatıra benim için... Güzeldi ama...
Ancak kar topu, okula gitmemek, kardan adamın burnundaki havucu söküp o havucu başka bir yere takıp "ehikikiki" diye gülmek bir yere kadar. Bana artık hem kış mevsiminden hem de kardan inanılmaz bir şekilde illet gelmeye başladı. Bunun onlarca sebebi var ve bazılarından bu ay buradan bahsetmek istiyorum.

Soğuk!

Allah aşkına soğuğu kim sever yahu? Serinliği herkes sever, hafif böyle "chill" ortamlarda bulunmak falan insana huzur verir ancak artık kontrolden çıkmış bir soğuk ile karşılaşıyoruz her kış mevsiminde. En azından benim yaşadığım bu şehirde öyle. Geçen gün arabayla işe gidiyorken havanın -31 dereceye düştüğünü gördüm. Dergimizi Erzurum, Erzincan gibi yerlerden alıp okuyan arkadaşlarımız için bu pek ekstrem bir örnek olmasa da, ben Ankara'da büyüdüğüm için çocukken falan bu kadar soğuğu ne gördüm, ne de içinde bulundum. -31 ne hafız ya?.. Vallahi sabah işe giderken arabayı park edip sadece parktan iş yerine yürüyene kadar bile o soğukta kendimden geçiyorum. İnsanın beyni bile uyuşuyor, sanki aklım gidiyor hafiften sarhoş gibi hissediyorum bazen kendimi çok soğuk yediğimde. Berbat bir soğuk, berbat bir ayaz. Nefret ettiriyor iyice beni bu mevsimden. İlk el donmamı da Omaha'da yaşadım zaten. 2001 senesinde evin önünde buza saplanan arabamı ittirmek için arabanın arkasına geçip eldivensiz bir şekilde arabayı yaklaşık 30-40 saniye ittirdikten sonra elim dondu. Ama mecazi anlamda değil, gerçek anlamda. Elim resmen heykel gibi oldu, hareket ettiremez hale geldim, içeri girip sıcak suya soktum, havlu sardım falan bir saat sonra açılmaya başladı. Direkman kemiklerimi dondurmuş soğuk.

Konya Soğuğu!

2001 yılının Aralık ayında şerefle vatani görevimi gerçekleştirmek üzere Konya'ya askere gitmiştim. Ya ben devamlı en soğuk devire denk geliyorum ya da soğuk bana geliyor, bilemiyorum ama Konya'lılardan duyduklarıma göre Konya'nın son on senesinin en kara kışı o sene olmuştu. Tabi sivil hayatta dışarısı çok soğuk olsa bile kimse sizi dışarıda durmak için zorlamıyor, ancak askerlikte hatırlıyorum da, o soğukta, o karda dışarıya içtima alanına gittiğimizi, sayım bittikten sonra "Ordu Jimnastiği" ile ısınmamızı, sonrasında da üstümüzdeki parkaları çıkarıp 5 km koşu yaptığımızı. Hayatımda en zorlandığım dönemlerden biridir bu. O beş kilometreyi bitirmek için vücudumdaki tüm enerjiyi kullandığımı, vücut enerjimin yanı sıra pes edip yola düşmemek için beynimi de "bu koşu bittikten sonra tekrar parkamı giyeceğim, ha gayret" diye şartlandırıp, içimdeki kararlılığı güçlendirdiğimi çok iyi hatırlıyorum. Koşu sonrasında parkayı geri giyip ordu jimnastiğine devam ederdik, öğlene doğru güneş yükselmeye başlardı ve yemin ediyorum, arkadaşlarımla güneşe sırtımızı dönüp, o güneşin biraz olsun sırtımıza vurup bizi ısıtmasını beklediğimizi hatırlıyorum. Çok zorlu günlerdi ama, normal hayatta sahip olduğum şeylere daha büyük bir bağımlılıkla sarılmam, sahip olduklarım için (palto için bile) Allah'ıma şükretmem açısından bence çok önemli derslerdi bunlar. Askerdeyken ayak başparmaklarım da bir aylığına donup iflas edip bembeyaz kesilmişlerdi, bir de sabahın altısında o buz gibi soğuk suyla traş olmak vardı ki kelimeler ile anlatılamaz traştan sonra yüzünüze o buz suyu değdirmek... Bazen suratımda kalan köpükleri susuz bir şekilde sadece havlu ile silerdim, yüzüm donmasın diye. Ama tabii ki her tür zorluğuna nazaran vatanıma milletime hizmet verdiğim için de çok gururluyum.



Trafik!

Amerika'ya gelip bir sene burada yaşayan bir insan bir daha katiyen ayrılmak istemiyor. Çünkü adamların kurmuş olduğu düzen muhteşem, başınıza bir şey geldi mi itfaiye veya ambulans 2.5 dakika içinde kapınıza geliyor, ehliyet yenilemek beş dakika sürüyor, vesaire vesaire. Süper bir sistem var bu ülkede, her şey tertipli ve düzenli. Aynı şey kar yağdığında etrafı temizlemekle görevli kişiler ve belediye için de geçerli. Azılı bir kar yağacak haberi alındıktan ve karlar lap lup yeryüzüne düşmeye başladıktan bir saat sonra etraf kar temizleme kamyonları ile doluyor. İnanılmaz bir manzara vuku buluyor. İnsan bu kadar sürede bu kadar kamyonu arı gibi çalışıp şehrin bütün caddelerini gezip temizlemesini görünce "ulan gavur ne kurmuş düzeni beah!" demekten kendini alıkoyamıyor. Dolayısıyla kar yağdığında, inanılmaz kar fırtınaları olduğunda bile iş yerleri tatil olmuyor. Eheuheuhe. Ama ben zaten işimi sevdiğim için tatile falan da pek gerek görmüyorum. Zira patronlarla da aram süper, canım işe gitmek istemediğinde haber edip zaten evden takılabiliyorum. Ama dediğim gibi caddeler ertesi sabah tertemiz oluyor. Tabi bu demek olmuyor ki etraf buz tutmuyor. Tabiat ananın önüne geçilmez! Zaten o tabiat anayı gören varsa benim de bir selamımı söyleyin kendisine... Buz yine de oluyor, ve kazalar da gerçekleşiyor. İki hafta önce işe giderken karşı şeritten frenleri kilitleyip yokuş aşağı kayan bir araba (SUV) haşırt diye tam önümdeki araca geçirdi. Sonra spin atmaya başladı ve benim arabama doğru gelmeye başladı. O 4-5 saniye sürecini sanki 10 dakikalık film gibi hatırlıyorum. Zaman yavaşladı, kadının surat ifadesi sanki 14 megapiksellik bir fotoğraf gibi gözümün önünde belirdi, içimden "ulan zaten geçen sene çarptılar arabama, bu sene de çarpmasınlar ya!" dedim ve çaresizce beklemeye başladım. Kadın spin attı, kaydı, kaydı, kaydı, tam benim arabanın önünde durdu. O an yukarıya bakıp, gülümseyip "Teşekkürler, senin favori kullarından biri olduğumu biliyorum zaten" dedim. Ehueheuhe.

Masraf!

Kış mevsiminde masraf olayını da hiç sevmiyorum. Yakıt parasından tutun, arabanın kış vakti daha çok benzin yakmasına, hatta sileceklerin donup, çözülüp, silecek lastiklerinin yamulup yeni silecek ihtiyacı yaratmasına kadar bir sürü ekstra masrafla karşılaşıyoruz. 3 sene önce yine bir kar fırtınasında benim o sıralar sürdüğüm Camaro'mla bir yokuş çıkmaya çalışırken arabanın arkadan itişli olması sebebiyle baya bir ecel terleri dökmesi sonucu en sonunda alttan bir şeylerin kırılmış, hidrolik direksiyon sistemi de mefta olmuş ve araba kamyon gibi kullanması güç bir hale gelmişti. Tamir ettirdikten sonra da bana 650 dolar bir güzel girmişti... Kış mevsimine kaliteli bir sövüş gerçekleştirmiştim o 650'yi ödedikten sonra. Benzer şekilde bir masraf da 13-14 sene önce olmuştu. O sıralar 17 yaşındaydım, babamın dizel Mercedes'i kış vakti sabah donmasın diye geceleri çalıştırılması gerekiyordu. Yani gerekmiyordu da, çalıştırılsa iyi oluyordu. Ben hafta sonları evdeyken babamla beraber arabayı çalıştırıp gece kokoreççiye falan gidiyorduk. Bir seferinde babam "hadi



oğlum bi çalıştır gel lan arabayı, istersen dolaş biraz da" demişti, ben de hayatımda ilk defa araba yanlız başıma, bana kaldığı için "tamam" deyip, arabayı alıp Batıkent sokaklarında Need For Speed oynarcasına sürmüştüm. Değişik hareketler deneyeyim, burnout yapmaya çalışayım falan derken, bir spin attırma denemesi sonucu alttan çaaat diye bir ses duyup arabanın aksını kırmıştım. Araba yerinden oynamıyordu, işte o an "aha işte şimdi zıçtık!" demiştim kendi kendime. Bunun masrafı ne kadar tutmuştur bilemeyeceğim ama 23-30 dakika soğukta eve yürüdükten sonra babamı çağırıp, oraya kadar tekrar geri yürüyüp gitmeyen arabayı göstermek ve babama dert anlatmak pek hoş olmamıştı. Sonuç olarak marsaf mevsimi bilader ya bu kış...

Çıt!

Evet, çıt... En sinir olduğum olaylardan biri de kış gelip hava kuruduğunda, sağdan soldan, her bir yerden elektrik deşarjına uğramam. Monitöre değiyorum çıt, ışıkları açıp kapatıyorum çıt, arabaya değiyorum çıt... Paranoya oldum iyice, her değdiğim metalden elektrik çarpıyor, artık her açacağım kapıya ilk önce tırnaklarımla hızlıca değmeye başladım. Akım çok fazla olmadığı sürece tırnak elektriği ete, ve dolayısıyla sinirlere geçirmiyor. Dolayısıyla da canım yanmıyor. Ama inanın feci bir şekilde kafamı attırıyor bu olay. Acaba şu statik elektriği yok eden bilekliklerden mi alsam dedim kendime, ama sırf bu iş için o tür şeyleri de takacak da değilim. Napalım artık elektrik çarpıla çarpıla geçireceğiz her kış mevsimini. Çok "Death Magnetic" bir adamım demek ki. Eve büyük bir NEMlendirici aldım ama onun da pek faydasını göremedim.

Kış ve Müzik

Kış illetine müziksel açıdan baktığımızda da genelde sevilmeyen bir kavram olduğunu görüyoruz. Zira bahar, yaz ve sonbahar hakkında yazılmış yüzlerce güzel, içimizi ısıtan, bize moral veren, yüreğimizi kıpır kıpır oynaştıran şarkılar varken kış hakkında aklıma gelen şarkılar iki elin parmaklarını geçmiyor... İlk olarak aklıma gelen "Karlar Düşer" isimli saçma sapan, dandik şarkı. Hakkında bahis yapmaya bile gerek yok, sonrasında aklıma ilk olarak sevdiğim bir grup olan Ayna grubunun "Kara Kış" isimli şarkısı geliyor. Bu da bence inanılmaz vasat bir çalışma, hatta Ayna'nın en kötü şarkılarından bir tanesi. "Karlı Kayın Ormanı" isimli şiir/parça bence hoş bir yaklaşımdır, ancak ilk mısrasından sonra ne kar ile ne kış ile herhangi bir referans yapıldığını zannetmiyorum. Zaten güzel olmasına rağmen aşırı bunalım bir parçadır. Teoman'ın Kardelen'inin kışla pek bir ilgisi yoktur. Kayahan abimiz de "Kar Taneleri" isimli eserinde kara karşı olan kıllığını çok güzel dile getirmiştir. Kendisini sevgiyle selamlıyor ve kendisine yazımıza ve baharlarımıza daha bir renk kattığı muhteşem, karnımda kelebekler uçurtan neşe dolu şarkıları için teşekkür ediyorum.
Tabi kardan kıştan bahsederken, rahmetli Kerim Tekin'in en iyi şarkısı olan "Karbeyaz"ı atlamak olmaz. Ama güzelim şarkı da zaten ne kıştan, ne de kardan bahsediyordu, sadece renk olayına bodoslama girilmişti o parçada. Yani karla kışla alakası yok, ancak nihayetinde çok güzel şarkıdır vesselem.
Son olarak, Antonio Vivaldi'nin "Dört Mevsim" inin "Kar Konçerto"sunu hatırlamamız gerekiyor, zira Dört Mevsim'i unutmak büyük bir hata olurdu. Bu adamın en önemli eserleri bence bu dört mevsimin anlatıldığı yapıtlar. Klasik müziğe ilginiz ne derece bilemiyorum ama ben klasik müzik hastasıyım, önümüzdeki aylarda da klasik müzikle ilgili bir NEM yapmayı düşünüyorum. Vivaldi'nin "Kış" konçertosunda (en bilineni olan ilk bölümünden bahsediyorum) döktüğü notalar ile aklından neler geçiyordu veya kalbinden neler akıyordu tam anlayamıyorum açıkçası. Mesela bahar konçertosunu dinlediğimize insanın çayıra çimene açılıp saçılıp "hoyloyloy, bahar geldi" diye dalağı şişmeksizin koşası geliyor. Veya sonbahar konçertosunda güzel bir yazın ardından, neşeli, mutlu bir şekilde sonbahara başlamamız, etrafın sapsarı olması, yağmurlar falan aklımda canlanıyor. Ama kış konçertosunda ne kar ile, ne soğuk ile ne de kış ile ilgili beynimde bir alaka kuramıyorum. Bu arada Vivaldi'den daha çok bahsederiz sonraki NEM'lerde ama şahsi fikrim adamın en güzel eserinin Yaz Konçertosunun üçüncü hareketi (Allegro) olduğu yönünde.



BAHAR

Bunca "kış" şarkısından sonra bahar şarkılarından bahsetmek bile, bahara karşı yapılmış bir saygısızlık olacağından öyle bir olaya girmeyeceğim. En sevdiğim mevsim ilkbahardır benim. Mis gibi, tertemiz bir hava etrafı sarar, ne sıcaktan bunalırız, ne soğuktan donarız. Yemyeşil olur her taraf. Gökyüzü bile daha mavi olur. Güneş erken doğmaya, geç batmaya başlar, saatler ayarlanır, sabah gün ışığıyla uyanmaya başlarız. Muhteşem bir şeydir ya bahar. Tevekkeli, adamlar boşuna "her kışın bir baharı vardır" dememişler. En güzel mevsimdir bahar. Her sene bahar öncesi büyük bir heyecan ve mutluluk kaplıyor bedenimi.
Bir de ben her bahar aşık olurum! Ehuehuehue. Ne kadar güzel ki, bu yazıyı okuduğunuzda bahar kapımızda olacak. Hayatımın 30'uncu baharını karşılamayı büyük bir heyecan ile bekliyorum. Çok zorlu bir kışı atlatıp bahara yaklaştığımı hissettiğim şu anda bu yazımı Candan Erçetin'in yeni parçası Bahar ile aranızdan ayrılmak istiyorum. Candan'a ve Sertab'a gönülden aşığım... Candan'ın kadife sesi, zerafeti, hanımefendiliği, asilliği, içtenliği, gülüşü başka hiç bir kadında yok. O yemyeşil gözleri de unutmamak lazım tabi.
Sertab ise benim için bir numara zaten. En büyük favorim, büyük aşkım. Acayip bir şekilde tutku doluyum kendisine karşı, bana canlı olarak şarkı söylese sanırım kendimden geçerdim. Tek şarkılık istek hakkım olsa idi kesinlikle "La'l"i seçerdim... Bir de o şarkının canlı versiyonunun tam ortasında bülbül gibi şakıyor ya, off... O anda vücudumda ürpermeyen hücre kalmıyor. Ben cenneti öteki dünyalarda veya hayatlarda arayan bir insan değilim, Sertab'dan canlı olarak La'l'i dinlemek benim için en güzel cennet olacaktır. Sesini hoparlörden dinleyerek ziyan etmek bile istemiyorum, mutlaka kaliteli kulaklıklarımı takıyorum. Sertab'ı dinlerken çok rahat bir şekilde bir şişe şarabı bitirebiliyorum. Sertab'ı da, Candan'ı da çok seviyorum. Türkiye'nin en kaliteli iki kadını bunlar. Bir gün ikisi ile de tanışmayı çok istiyorum... Neyse, işte Candan, işte Bahar...

Sen bana müjde misin, umut musun sevgili,
Kim demiş geçti mevsim, ufukta göründü kar...
Bu kaçıncı bahar, sakın sorma sevgili,
Benim yorgun gönlümde aşkının telaşı var...
Sen bana vaat misin, lütuf musun sevgili,
Kim ne derse desin, al beni sinene sar...
Yaşanmış baharları unut gitsin sevgili,
Benim gönül ülkemde bir tek senin aşkın var...
Bahar geldiğinde mi ben böyle olurum,
Yoksa böyle olduğumda mı gelir bahar?
Ayrıca bunun seninle ne ilgisi var...



HAYALET GEMİ

Yiğitcan Erdoğan
eser@oyungezer.com.tr

Videokaset

"Işığın aydınlatıp aydınlatmadığı belli olmayan bir sokakta, hiçliğin çıplaklığında yalnızdım ben. Rüzgâr suratıma vuruyordu yaşadığımı, yaşadığını anlatırcasına. Basit suratıma olabildiğince yayılmış dudaklarım tanıdık bir şarkı anlatıyordu bana. Ufak kelimeler çıkıyordu arada, telkinler, inançlar; bildiğim şeyler. O karanlık sokağa vuran o yapay ışıkta özgürleştirici bir şey vardı o gece. Loş ve yalnız bir sokaktı o, sahip olduğum çoğu şeyden daha gerçekti ve sahip olduğum çoğu şeyden daha benimdi. Ben müzik de olabilirdim o sokakta, bir yalan, bir gerçek veya kahpe bir dost. Adı unutulmuş bir acı, önemsenmiş, umursanmış ve kaybedilmiş. Oradaydım ben. O an oradaydım ve buradayım şimdi. Bir ışık. Kelimelerin arasına gizlenmiş bir varlık ve inleyen bir Tanrı. Buradayım. Biliyorum.

İstanbul beni özlemiş. Kalabalık metrobüs tenha boğazın üstünde kayarken anladım bunu. Simsiyah bir deniz söyledi, boş vermiş bir arkadaş, o artan kullanılmışlık hissi, yeniliş, söylenmesine karar verilen o kelimeler ve o loş yalnızlık. Özlemiş İstanbul beni. Onunla tekrar kavuştuğumuz ilk gün, bana isteyip istemediğimi bile sormadan, ihtiyacım olan her şeyi, kullanılmaktan korkmayan bir kız arkadaş kadar kolay verecek kadar büyütmüş hem de özlemini. İstanbul özlemiş beni. Benim şu an uykuyu özlediğim gibi.

Duyuyor musun Kudüs'ün çanlarını, Romalıların atlı korolarını? Aynam, kılıcım ve kalkanım olur musun benim? Asla dürüst bir dünya değildi çünkü bu, ben ona hükmettiğimde bile.

Hükmediyordum çünkü dünyaya ben. O adam pencereden atlamadan önce benimdi dünya, zarları ben atardım, çözmüştüm birçok şeyi, çözmediklerime de cevabım vardı. Şimdi umrumda değil o dünya. Birkaç insan var çünkü, bir de müzik var. Bir de o var, benim korkularımın ve güvensizliklerimin ortasında. O çok garip. O çok değişik.

Kırık dünyamın etrafında yanıyor kilometrelerce ateşten dikilmiş o mükemmel duvar. Truva bile kıskanıyor bu bembeyaz ölümü. Ölüm o çünkü. Aynı hissin kaybının somutun kaybı olması gibi, o duvarın sönmeyen ateşi de dinmeyen bir ölüm ameli. Korkudan örülmüş o duvar, acıdan, kayıplardan ve yalanlardan. Ama en azından tüm o duvarın arkasında varım ben. Öğrendim var olmayı. Her şeyi kaybetmiştim ya hani? *"Kaybetmekten korkmamak kaybettikten sonra kolaydı çünkü..."* demiştim ya? Bazen var olmayı da öğreniyormuş işte gerçekten insan.

Oturuyordum ben. Kahverengi biriyle, yeşil bir parkın ortasında. Parçalanıyordu o parkın dışındaki her yer benim oturduğum bu fezanın bu kahverengi minneti sakin vücuduma ev sahipliği yaparken. Kahverengiydi o. Bundan emindim, onu bir gün terk edeceğimden de. Yani, en azından, bir seviyede, bir anlamda, beynimin bir köşesinde biliyordum bunu. Neyi anlamıyordum peki? Kalktım ve gittim ben de. Gittim. Yürüdüm aynı yere döndüğümü fark etmeden. O arkamdaydı artık. Beni beklemiyordu. Ayakları vardı, yürümüştü, durmamıştı, düşünmemişti ya da düşünmüştü ama umursamamıştı ya da umursamıştı ama umursamamayı da öğrenmişti var olmayı öğrendiğim yoldan. Onsuz bir vakit kaybıydı yaşamak ama vakti doluydu artık onun. Hayat mutluydu. Hayat tamdı. Her şeye sahipti o ve rengi kahverengi değildi artık. Siyahtı. Kömür kadar keskin ve karanlık kadar kendinden emin. O siyahtı... O siyahtı ve renksizdim ben.

Uyku. Gece saat üçü ironik bir şekilde üç geçerken, Chris Martin kulağımda *"endişelenme"* derken; uyku. Benim için yarının gelmesi demekti uyku, yarın ise aylardı, aylar on birdi, on bir ay ise ev demekti. Evdeyim şimdi. Benimle on yıl önce tanışan bir odada, on dokuz yaşıma bir ay kala, elimde tutabildiğim parçalarımla bir şeyler yazmaya çalışıyorum. Yarındayım. Ama uykuyu istiyorum yine. Bir şeyler bitsin diye istiyorum bu sefer. Yarın değil amacım. Uyku sadece. Tek amacım, tek gayem ve tek gerçeğim.

Mehmet. Bu yazı senin hakkında değil, sana bir veda değil, ama senin. Müziğin karanlığa kustuğu yazıları kelimelerle anlatmayı bana sen öğrettin çünkü. Bu yazı senin. İki buçuk sene bu sayfalara müziği yazdığın için. İki buçuk sene önce seni sevmeyen bir çocuk sana dostu olarak baktığı için. Var olduğun için. Var olmayı denediğin için. Bu yazı senin.



Hayatı yolda geçen biri neye veda edebilir ki...



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Değişmek

"N'apalım, adamın hamuru…" diye başlayıp bir sıfatla sona eren yargı cümlesi vardı ya hani. Gerçekten de hamur gibiyiz. Sağdan soldan gelen darbelerle, etkilerle sürekli yeniden şekilleniyoruz. Siz kendinizi şahsınıza münhasır zannetseniz de, "ben kimseye boyun eğmem!" diye ahkam kesseniz de, "benim fikirlerimi kimse değiştiremez!" diye böbürlenseniz de, çoktan boyun eğmediğinizi, çoktan fikirlerinizin değişmediğini nereden biliyorsunuz?

Sahip olduğunuz fikirlerin hangisinin size ait olduğundan eminsiniz? Hamurdan ziyade, insanın kişiliğini tuğladan yapılmış bir duvara benzetiyorum ben. Üst üste tuğla yerleştirirseniz, o kadar derinlik kazanıyor. Tuğla yerleştirmek diyorum ama, yığmak değil ve en temelde yatan inançlarımızın, evren algılarımız çok önem taşıyor. Bütün kişiliğimiz onların üstünde ayakta duruyor çünkü.

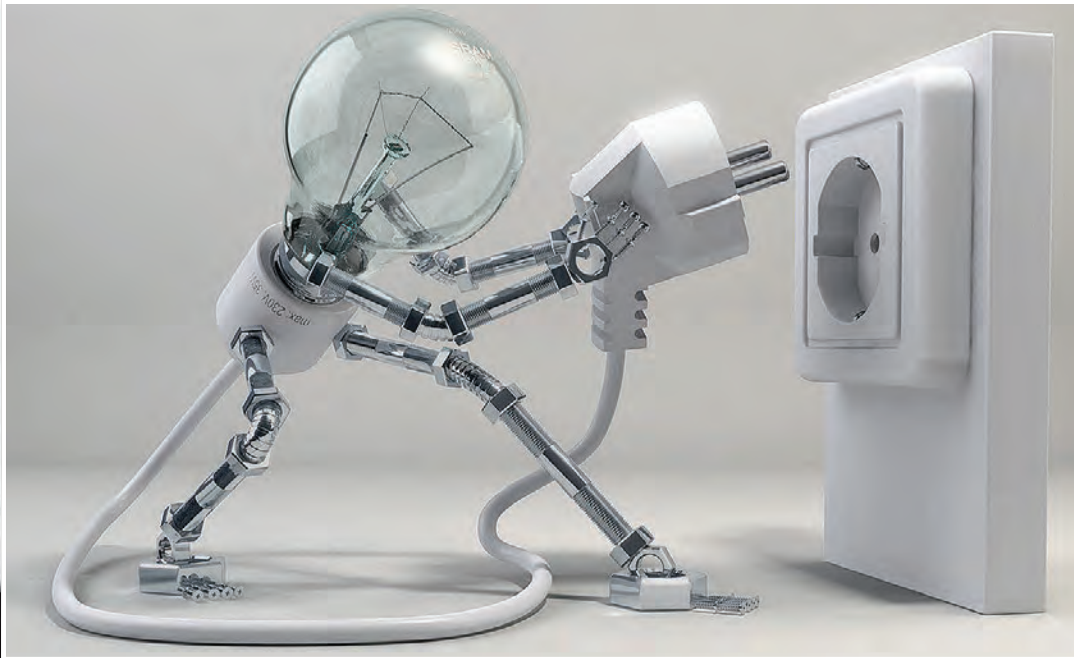
Dünya algımız daha anne karnındayken şekillenmeye başlıyor ve 6 yaşına kadar maksimum "etkilenme" düzeyinde sürüyor. Bu yüzden bebekleri ve çok ufak çocukları televizyondan uzak tutmak lazım, hangi görüntünün o temele ne gibi bir iz bırakacağını asla bilemezsiniz çünkü. Düşünün ki bir bebeksiniz. Emekleyerek ilerliyorsunuz, sizin için her şey yeni, her şeyi merak ediyorsunuz. Dikdörtgen dünyanızın (evin salonu) bir köşesinde kocaman ve silindirik bir şey var, hemen dibinde evin kedisi yatıyor. Ona doğru emekliyorsunuz, elinizi uzatıyorsunuz ve AH! Acıdı değil mi? Sobaya şap diye geçirdiğiniz eliniz sıcaktan yanarken ağlamaya başlıyorsunuz…

Bu bebeğin bilinçaltında nasıl bir mesaj oluşur sizce?: "*Dünya ben elimi uzattıkça bana zarar verecek şeylerle dolu…*" Çekingenlik ve içine kapanıkla yoğrulmuş bir tuğla kişilik duvarının en dibine yerleşir böylece. Aileden ve çevreden alınan böylesine ufak mesajlarla yavaş yavaş oluşturmaya başlar kişiliği. Ve düşünün ki, sobadan yanan eliniz sizin temelinize böyle bir harç atıyorsa eğer, sürekli birbirine bağıran bir anne-baba, babanın anneye veya çocuğa şiddet uyguladığı bir ev kaç tane ve ne tür topraktan oluşmuş tuğlalar diker insanın temeline. Bir düşünün, dünyayı savaşılacak bir yer, insanların tümünü düşman algılayan bir kişiliğin oluşmasında böyle bir ortamın payı tek başına yeter.

Sadece ufak bir çocukken değil, hayatımız boyunca kişiliğimize eklentiler gelmeye devam eder. Arkadaşlarımızdır ilk önce bize şekil veren. Arkadaş, birlikte bir şeyler yapmayı sevdiğimiz insandır. Haliyle sevdiğimiz şeyleri onlardan kopyalamaya başlarız. Bir yönümüz uyuşuyorsa, fark etmeden uyuşmayan yönlerini de almaya başlarız. Bir yandan eğitim sistemi doğru bildiklerimizi şekillendirirken, diğer taraftan medya dünya algımızı şekillendirir. Kişilik duvarımızdaki boşluklara denk gelen her türlü "ilk bilgiyi" doğru addetmeye meyilliyizdir, çünkü kişilik duvarı boşluğu kaldıramaz, yıkılır.

30 yaşından sonra insanda "can çıkar huy çıkmaz" derler ama bence bu hiç doğru değil. Hâlâ insanoğlu değişebilirliği sürmektedir. Sadece o kadar çok fazla tuğla vardır ki artık karakterimizi, iç dünyamızı, inançlarımızı oluşturan, bunların arasından herhangi birisini çekerseniz, üsttekiler yıkılacaktır. O yüzden direnir değişime 30 yaş ve üstü kişisi. Doğru bildiği yanlışları can siperane bir şekilde savunur, yaymaya çalışır. Çünkü bir düşünce ne kadar fazla kişi tarafından kabul görürse, o kadar doğruluk kazanır. Tek bir doğru doğru vardır: "Ben"im doğrum.

İşte bu değişime kapalı insanı değiştirebilecek tek şey, çok büyük bir travmadır. Çok büyük bir sarsıntı. Öyle bir sarsıntı olmalıdır ki bu, tek bir tuğlanın çekilmesinden korkmak değil, bütün duvar yıkılsın. Ta en temelde yatan tuğlalara dek, her şey yıkılmalı.
Ki yeni baştan, doğru bir şekilde tanımlayabilelim bu dünyadaki varlığımızı.



Düşünün, dünyayı savaşılacak bir yer, insanların tümünü düşman algılayan bir kişilik nasıl oluşur?



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

Yağmurdan sonra

Dağılmış bir masa, dağılmaması için dört yanından koltuğa vidalamayı düşündüğüm bir kafa, günde beş yüz defa dolsa da bir şekilde daima boş duran bir fincan, hiç susmayan ve artık bir şey anlatmayan müzikler, sesler... Ucunu kaçırmamaya çalıştığım ama çekip durmaktan da kendimi alıkoyamadığım çorap söküğü gibi günler. Geri dönüştürülebilir malzemeden yapılmış hayatlar var mı acaba? Olacak mı? Fark etmeden harcadığımız günlerimizi kaynar sulardan geçirip içini temizledikten sonra büyük büyük makinalarda öğütüp yeniden takvime ekleyen bir tesis yapılacak mı? Belki de halihazırda tüketmekte olduğumuz günler zaten geri dönüştürülmüş olanlardır. Nitekim bugün bana fazlasıyla dünü anımsatıyor, dün de önceki gün gibi değil miydi? Neyse ki hatırlamıyorum o kadar eskiyi.

Zaman kaybından başka bir şey olmayacağını bildiğim halde, zamanın kıymetini bilmek hakkında uzun uzun yazmak geliyor içimden. Yılların, ayların değil dakikaların baskısını üstümde hissettiğim anlarda kafam başka bir şeye çalışmıyor. Ama ne zaman önümde uzun bir vakit olsa, ilk yaptığım şey onu kısaltmak, sıkıştırmak oluyor. Yani evinin odalarında boş boş gezinen, tırnaklarını boyayan, Facebook'ta "yemekte karnıyarık vardı" diyen statünüzü beğenen bir Serpil görürseniz bilin ki bir an önce iş yapmaya başlayabilmek için vaktini kısaltmaya çalışıyor. "Ertelemek bitirmenin yarısıdır" mottosuyla çalışan gerçekçi bir sistemim var, ne yapayım...

Her neyse, bu satıra gelene kadar yeterince vakit kaybettiğime göre bu ayın ilk gününden itibaren önce dilime, sonra aklıma yapışan iki kelimeye dönüyorum: Heavy Rain. Oyunun incelemesinde ne hissettirdiğini uzun uzun anlattığım için o konuya tekrar girmeyeceğim. Aslında etkisi altında kaldığım oyunlara inceleme yazmak bende daima "daha anlatacak tonla şey vardı" hissi bırakıyor, hep yarım kaldığını düşünüyorum anlattıklarımın ama bu defa sadece bir histen ibaret değil durum, gerçekten öyle oldu, bir şeyler eksik kaldı. Çünkü henüz incelemeyi yazarken farkında olamayacağım bir şeyi gördüm sonraki günlerde: Heavy Rain, oyun dünyasını çok keskin bir şekilde ikiye ayırabilecek bir oyunmuş meğer.

Sinemada örneğine çok rastladığımız bir şeydir, "ya çok seveceksiniz ya nefret edeceksiniz, arası yok" lafı bol keseden dağıtılır hani bir sürü film için. Oyunlar için bugüne kadar duymadığımız bir şeydi bu. Çünkü o oyunu oynayanlar olarak beklentilerimiz büyük ölçüde ortaktı. Bizi soluksuz bırakan bir hikâye oldu bazen asıl öğe, bazen de iyi işleyen bir oyun mekaniği. Kimi zaman serbest dolaşabildiğimiz dünyasına vurulduk oyunun, çoğunlukla da "muhteşem" grafiklerine. Bunların hiçbiri olmasa bile sadece eğlenceli olmasıyla yetindik, kavga falan etmedik. Kişisel olarak bize hitap etmeyen bir oyunun, bir başkası için niçin çok kıymetli olduğunu az çok anlayabiliyorduk. Birbirimizle "hâlâ bunu mu oynuyorsun" diye dalga geçtiğimiz vakitlerde bile aslında niçin hâlâ onu oynadığını biliyorduk karşımızdakinin. Geçmiş zaman kipinde konuşuyorum çünkü Heavy Rain'den sonra bu ortak dil bozulmuş görünüyor. Nihayet "ya çok seveceksiniz ya da nefret edeceksiniz" denebilecek bir oyunumuz oldu. Nihayet bütünüyle üzerinizde bıraktığı etkiye dayanarak değerlendirebileceğiniz bir oyun...

Hikâyesinin, atmosferinin, tarzının size ne kadar uyduğuna göre sevmek ya da nefret etmek arasında bir seçim yapabileceğiniz yeni bir tür yarattı Heavy Rain. Bu yüzden eski ezberlerimizle yaptığımız değerlendirmeler bu oyunda pek de karşılığını bulamıyor. Hikâyenin açıkları, kontrollerin aksaması, ne amaca hizmet ettiği belli olmayan bazı hareketlerin yapılabilmesi, çabuk karar vermeye zorlaması ya da sizi Heavy Rain'den soğutan her ne ise onun açıklamasını tıpkı oyunun kendisi gibi başka türlü yapmak gerekiyor. Çünkü şimdiye kadar kullandığımız kriterlerle açıklamaya çalıştığımızda, atıyorum Mulholland Drive'ı "hikâye çok mantıksızdı" diye eleştirmekten farklı bir şey yapmamış oluyoruz. Hayır, Heavy Rain de Mulholland Dr. kadar karmaşık, onun kadar düşünmeye zorlayan, gizli göndermeleri olan bir yapım falan değil kesinlikle ama işte oyun dünyasının sınırları içinde öyle bir yere denk düşüyor.

Sinemadan çok iyi anladığımı söyleyemem, "usta yönetmen" sınıfından bazı isimlerin filmleriyle de hiçbir zaman barışamadım. Ama ben filmlerini izlerken ne kadar daralırsam daralayım Tarkovski'nin kendi dili olan ve ancak o dili anlayanlar tarafından sevilebilen zor bir yönetmen olduğunu biliyorum mesela. Üç denememin üçünde de sonuna kadar gitmeyi başaramamış olabilirim (hepsinde uyuyakaldım) ama Ayna'nın özel bir film olduğunu kabul edebiliyorum. Sanırım oyun dünyasının da böyle bir bakış açısına yer açması gerekiyor artık. Çünkü Heavy Rain hakkındaki tartışmalarımızı "köşeleri dönmek mesele" üzerinden kurmaya kalktığımızda Ayna'yı "adamın denize baktığı sahne çok uzundu" argümanıyla eleştirmekten farklı bir şey yapmamış oluyoruz ki evet, bence çok uzundu o sahne (başka da bir yerini hatırlamıyorum zaten =).

Oyun dünyasının ortak dili dağıldı, fena da olmadı






```
<?php

.html = 'en iyi oyuncuların buluştuğu oyun sitesi';
.html = 'oyungezer online';
.html = 'www.oyungezer.com.tr';

if ($syf->45) {
    echo .html
}

?>
```

Posta İdaresi



"Annem 'sen de baba olacağın gün anlarsın' dedi. İyi de benim hâlâ içim gidiyor kola şişesiyle yokuştan aşağı kaymaya."

Dur dedi zaman, bir seçim yapmalısın. Ne kadar istersen iste, hepsini tek bir hayata sığdıramazsın. Yaptığımız seçimler doğrultusunda şekilleniyorsa hayat, bizi farklı, bizi biz kılıyorsa, bizi bizden çok kimler biz yaptı bugüne dek, bizim yerimize yaptıkları seçimlerle? Yeni bir Posta İdaresi'ne daha hoş geldiniz. Okuyup okumamak, her zaman olduğu gibi, sizin tercihiniz.

TURUNCU

Sevgili Eren, beni bu "zahmet"e soktuğun için teşekkür etmek istiyorum sana. Mektup yazmanın verdiği farklı bir mutluluk hissi var ve bunu tekrar yaşamama sebep olduğun için teşekkürler. Gerçi ilk defa, hiç tanımadığım birine mektup yazıyorum ama olsun, o his yine de içini dolduruyor insanın. Ya da sadece benim, bilemiyorum.

Merhaba Hasan, merhaba Cem; ikiniz de hoş geldiniz. Ben de çoğu zaman tanımadığım ve hatta kendilerine hangi isimle sesleneceğime dahi karar veremediğim insanlara cevap vermeye çalışıyorum gördüğünüz gibi, şartlar eşit derim ben.

Ocak sayısının Posta İdaresi'nde birkaç yerde kimsenin bu "zahmet"e girmemiş olmasından serzenişte bulunmuşsun. (Ki o grupta doğal olarak ben de varım :) Adı üstünde, "zahmet". Elektronik ortamda çok daha zahmetsiz bir yolu varken bu işin ve çoğu insanın "zahmet" edip de bir şeylere zaman ayırıp değer verdiği dönem geride kaldığı için sonucun buna yakın bir şey çıkacağını bekliyor olman gerekirdi. (Belki de gerçekten bekliyordun bu sonucu ve şaşırmadın.) Yine de, insanları hayatlarına ufak değişiklikler katacak şekilde harekete geçirme girişiminden ötürü de tebrik etmek istiyorum seni.

Her türlü olasılığı göz önünde bulundurmayı adet edinmiş bir insan olarak bu sonucu da bekliyordum, evet. Yine de ümidimi kesmedim ve sonuçta ne oldu, seninki de dahil olmak üzere üç boyutlu uzayda yer kaplayan beş adet mektup geldi ofise. Ama bir tek seninki turuncuydu.

Bu ayın zahmetiyle ilgili de birkaç bir şey söylemek istiyorum. "Nasılsa işim garanti, uğraşamam hiç mantığıyla insanı okumaktan ve öğrenmekten soğutmak" başlığı tartışılsa daha iyi olur sanırım. Bilemiyorum ama kaç kişi edebiyat öğretmeniyle tartışabilir? (Ya da tartışmak ister?) Şahsen lise dönemindeki edebiyat öğretmenlerimin yüzünü dahi görmek istemiyorum. Ya da bilemiyorum bu konuda da sadece ben miyim böyle düşünen – ki benim gibi bir adamı okumaktan soğutmak gerçekten başarı gerektirir. Neyse ki üniversite yıllarında tekrar okumaya başladım. O yüzden bu ay zahmete girenleri ayakta alkışlamak gerekiyor bence. (Eğer tartışmayı başarabilirlerse tabii :)

Henüz bu zahmete katlanan bir okurumuz olmadı, olduysa da bize haber salmadı ne yazık ki. Şöyle bir durum var; lisedeyken biz de edebiyat öğretmenimizi sevmezdik. Arkasından atıp tutar, ama yüzüne karşı bir şey söyleyemezdik. Derken lise sondayken, üç yıl içerisinde kendisinden hiç çaktırmadan ne kadar çok şey öğrendiğimi fark ettim. Tuhaf bir insandı, fikirlerimiz çoğu konuda uyuşmuyordu, ama öğrettiği şeyler edebiyatla ilgili olmasa dahi benim için öğretmenlik görevini yerine getirmişti. Her öğretmen/hoca tabiri caizse "kafa" olmayabilir, hatta iyi bir öğretmen de olmayabilir fakat öğrenciyken onların da birer insan olduğunu nadiren hatırlıyoruz. Daha da kötüsü, zamanımızın çoğu günü kurtarmakla geçiyor. Edebiyat öğretmeni olur ya da başka biri; eğer hâlâ okuyorsanız onlardan en yüksek notu almak için değil, mümkün olduğunca çok şey öğrenmek için çalışın. Bu zahmetin amacı da az çok buydu.

Aklıma şu soru geldi birden: "Peki tartışmayı biliyor muyuz?" Tamam, belki burada senin talep ettiğin tartışma bir siyaset programı boyutunda tartışma değil ama yine de çoğu insanın ikili diyalogda (tartışma demeyeyim) büyük sıkıntılar yaşadığını görüyoruz. (Yok bu sefer bunu düşünen ya da gören sadece ben olamam.) Sanırım bunun en büyük sebebinin ne olduğunu da biliyoruz: "Okumamak."

Gerçi insanların hakkını yememeli, gazetelerin verdiği İddaa ekleri her hafta hatim ediliyor; ya da kim kiminle nerede ne yapıyor hepsi biliniyor. Acı gerçek şu ki bunun her şey için yeterli olduğuna inanıyoruz. (Bizler istisnalar grubu olmakla beraber kaideyi bozmuyoruz.) Örneğin siyasi gündem tartışması açıldığında karşımdaki kişinin ölümüne yaptığı savunmalar bana acı veriyor. Çünkü (acıdır ki) karşımdakinin İddaa + Haydar Dümen harici bir şey okumadığını, araştırmadığını biliyor oluyorum. Kulaktan dolma yalan yanlış bilgilerle doğruluk payı araştırılmadan tartışmalar yapılıyor. Sonuç: Ülkedeki gerçek anlamdaki eğitim düzeyi yerlerde sürünüyor. Üniversite okumak da maalesef insanı adam etmiyor artık. Normal şartlarda üniversiteye gelen okumaya, araştırmaya ve sosyalleşmeye başlayarak doldurur kendini, günümüzde iyice koyun oluyorlar ne hikmetse...

Okumamak konusunda haklısın, bilgi sahibi olmadan fikir sahibi olunca insanlar kimi zaman neyi savunduklarının bile farkında olmuyor. Lakin bana kalırsa tartışmayı bilmiyor oluşumuzun temel sebebi, amacını kendi

"Normal şartlarda üniversiteye gelen okumaya, araştırmaya ve sosyalleşmeye başlayarak doldurur kendini, günümüzde iyice koyun oluyorlar ne hikmetse..."



Facebook zaman zaman korkutucu bir yer olabilir.



Bir oyungezerin bir oyungezere mektup yazması için ikinci bir sebebe ihtiyacı yoktur.

doğru bildiğimizi başkalarına kabul ettirerek bir zafer kazanmak sanmamızda yatıyor. Üniversite konusuna gelince, kendi gözlemlerime göre saydıkların önceliklerine göre bizde sosyalleşme, okuma ve araştırma şeklinde sıralanıyor.

Bir başka sorun da şu ki, insanlarımız okumaya uzak oldukları kadar önyargılılar da. Oyungezer okurken (ya da anime seyrederken) bu yaşta hâlâ bilgisayar oyunlarıyla (çizgi filmlere anime diyenleri bulmak da bir başarı) uğraşmaktan utanmıyor musun yorumlarını çok duyuyorum. Aslında bir bilseler neler kaçırdıklarını... Gerçi bilseler de bir şey değişmez ama neyse.
"Peki siz bilgisayar oyunları hakkında yeterli bilgi sahibi olmadan beni bu konuda yargılamaya utanmıyor musunuz?" gibi bir cevap verilebilir bu durumda. Alınacak tepkiye göre oyunların ne olduğu ve ne olmadığı konusunda tartışılabilir veya ortamdan uzaklaşılabilir.

Başa dönelim. Gevezelik etmeyi seven birisi olduğum için konuyu toparlamalı ve mektubu sonlandırmalıyım, yoksa gına gelebilir sana. (Tabii hâlâ gelmediyse :) Zahmetli oldu ama güzel oldu benim için. (Madalyonun öteki yüzünü çevirip senin için olan işkenceyi görmek istemedim nedense :) Bana bu güzelliği yaşattığınız için teşekkürler. Kendinize ve sevdiklerinize iyi bakın. Hoşçakalın...

(Biterken çalıyordu: Şebnem Ferah – Yalnızız... Merak ettim bunu yazmak nasıl bir duygu diye :)
Hasan Cem Kurt

Bütün mektubu kağıttan bilgisayara aktarmak biraz zahmetli oldu ama ben de bu kadarına bari katlanayım, değil mi? ^^

GOD OF WAR BULUNMEYO!

Sevgili Oyungezer ailesi, iyi çalışmalar. Öncelikle harika bir dergi çıkartıyorsunuz. Acaba ben God of War'u Türkiye'de nerede bulabilirim? Çünkü internette baktığım hiçbir yerde yok. Lütfen acil cevap verin. Ve olabildiğince iyi Türkçeyle yazmaya çalıştım. Eğer çok soru sormam başınızı şişiriyorsa, lütfen söyleyin :) Derginizi her ay alıyorum. Her zamanki gibi yine harika yine harika. Tabiri caizse, içine "kafa yapıcı" ot atıyor gibisiniz. Dergi bağımlılık yapıyor ve her ay alma isteği uyandırıyor. En sağlıklı alışkanlık, Oyungezer dergisi almak. Teşekkürler dergi için ve selamlar hepinize. Saygılarımla...
Mertcan Tarlan

Amanın Mert, neler diyorsun Mert, narkotik tepemize binecek Mert. Hamuruna karıştırdığımız özel bir madde sayesinde dergiyi almayı bırakan okurlarda yoksunluk sendromuna yol açacak şekilde hazırlıyor olacak değiliz ya? Şey, ne diyorduk, Kuala Lumpur'da havalar nasıl Mert? God of War'u Aral getiriyor ama stoklarında görünmüyor şu anda. Önceki mektuplarından birinde PS3 sahibi olduğunu yazmıştın, bana kalırsa 19 Mart'ta çıkacak olan God of War Collection'ı beklesen daha iyi olur. Bu şekilde hem serinin ilk iki oyununa bir arada sahip olmuş olursun, hem de Kratos'un kelini yüksek çözünürlükte görebilirsin!

OYUNGEZERGİLLER

Merhabalar sevgili Oyungezer ailesi. Sorularıma geçmeden önce sizi böyle güzel bir dergi çıkardığınız için yürekten tebrik ediyorum. Yıllardır Oyungezer kadar takip ettiğim, bir sayısını bile kaçırınca sinirden kendimi yediğim bir dergi olmamıştı. Şimdi sorularıma geçmek istiyorum:
Merhaba Yiğit, geç bakalım. Yani sor bakalım. Yap yani bir şeyler.

1. Ben bir PS2 sahibiyim ve bu yaz aldım. Tabii artık PS2'ye oyunlar çıkmıyor o ayrı bir mesele (ki PS2 aldığıma pişman değilim). God of War serileri, Tekken 5, Mortal Kombat oyunları, Smackdown 2009, Star Wars Force Unleashed (ki aldığıma pişmanım), Final Fantasy XII ve Gran Turismo 4 oyunlarına sahibim. Sizin önerileriniz asla yanılmıyor, bu yüzden bana oyun önermenizi istiyorum PS2 için. (Bu arada önereceğiniz oyun spor oyunu olmasın, pek sevmem de.)
PS2'ye yakın zamanda pek iyi oyun çıkmadığı için eskilere göz atmakta fayda var. Beyond Good & Evil, Metal Gear Solid 2 ve Resident Evil 4 isimlerini büyük olasılıkla duymuşsundur. Onların haricinde Ico, Okami ve Shadow of the Colossus'u şiddetle öneririm, PS2'ye çıkan en iyi oyunlardandır. Yüzüklerin Efendisi hayranı olduğunu göz önüne alırsak, The Return of the King'in oyunu da hoşuna gidecektir. Hazır bir sonraki soruda RYO önerisi de istemişken PS2 için kişisel favorilerim olan Persona 3 ve 4'ü önerebilirim sana; incelemelerini dergimizin Haziran '08 ve Ocak '09 sayılarında bulabilirsin. ***(Ben de taze taze çıkmışlardan Silent Hill: Shattered Memories önereyim araya girip. -Serp.)***


Nereye baktığınız kadar, nereden baktığınız da önemlidir.

2. Dragon Age: Origins incelemenizi okuduktan sonra RYO türüne olan ilgim arttı. Sorun şu ki ben daha önce hiç RYO oynamadım. Bana kolay oynanabilen ve hikâyesi mükemmel olan bir RYO önerebilir misiniz? Şu anda elimde Oblivion var ama onu da oynayamıyorum.
Kolay oynanabilirlik RYO'ların yapısına biraz ters aslında. Kallavi diyaloglar, detaylı karakter gelişim sistemleri ve benzeri özelliklerden uzaklaştıkça o oyun daha çok aksiyona dönüşür genellikle. Oblivion'ı niçin oynayamıyorsun? Başlangıç için hiç fena bir oyun olmadığı gibi seni uzunca bir süre idare edecektir.

3. Prince of Persia 4 veya Mass Effect 1 alacağım. Sizce hangisini almalıyım? (Prince of Persia 4'ü incelediğiniz sayınızı alamadım o yüzden bilmiyorum. Bu arada bunlardan sadece birisini almak istiyorum.)
İkisi oldukça farklı tarzda oyunlar.


Eğitim şart.

ÖNCE SONRA
Mucize zayıflama tekniği!
Hemen ziyaret edin:
www.oyungezer.com.tr

Zahmet veriyoruz!



Ocak ve Şubat sayılarımızın zahmetleri henüz bize geri dönüş yapan kimse olmadığı için devam ediyor. Bu ay ise yeni bir şeyler öğrenir de bizimle paylaşırsanız sevinmekle kalmayıp üzerine ufak bir hediye de göndereceğimiz bir zahmet veriyoruz sizlere: Aile ağacınızı çıkartın! Eski fotoğraf albümlerini karıştırın, mümkünse bu fotoğrafları tarayıp dijital ortamda da saklayın, kimin kim olduğunu not alın ve en önemlisi, aile büyüklerinizden bol bol bilgi alın. Soyadınızın ne anlama geldiğini biliyor olabilirsiniz ama kim tarafından ve ne amaçla konduğunu da biliyor musunuz? Belki bir paşa torunusunuz da haberiniz yok. Belki büyük büyük babanız bir kahramandı ya da belki büyük büyük büyük çok büyük babanızın ismi Adem idi. Gelecek geçmişten daha çok ilginizi çekiyor olsa bile insanın yakın tarihine, özellikle de kendisiyle ilgili kısmına dair yeni bir şeyler öğrenmesi çok hoş bir duygu yaratıyor. Ve muhtemelen bu gerçeğin siz de bilincindesiniz ama belirli bir zaman sonra isteseniz de etrafınızda bunları sorabileceğiniz bir aile büyüğü kalmıyor...

Ben Prince of Persia'yı tercih ederim mesela ama sana Mass Effect'i almanı öneririm. Sırf ardından ikinci oyunu oynayabilmek için bile değer, ki üçüncüsü de yolda.

Sorularım bu kadar, dergide yayınlamazsanız da olur. Cevaplarınızı dört gözle bekleyeceğim.
Yiğit İmamgiller

Benim de cevaplarım bu kadar, o halde veda vakti gelmiş demektir Yiğit. Antalya'ya selamlar.

A LONG TIME AGO, BUT SOMEHOW IN THE FUTURE...

Merhabalar Sayın Eren ve Oyungezer'deki tüm saygıdeğer kişiler. Umarım iyisinizdir, her şey yolunda gidiyordur. Derginizi çıktığı ilk sayıdan, yani 28 sayıdır takip ediyorum. Onun öncesinde de yazmakta olduğunuz diğer dergiyi, 2000 yılından o malum ayrılış zamanına kadar hiçbir sayıyı kaçırmadan eksiksiz takip ediyordum. Bizi hiç yalnız bırakmadığınız için sizlere ne kadar teşekkür etsek azdır. (Bütün insanlık adına konuşmuş oldum ama olsun :) Uzatmadan bazı sorular sormak istiyorum.
Bütün Zabrak'lar adına konuşman daha uygun olurdu bence ama insanlık da güzel bir şey tabii.

1. Böylesine güzel bir dergi çıkarabilmeyi nasıl başarıyorsunuz? Bunun tarifi ne? :) Her şey bir yana gerçekten de beni böylesine saran, onun parçasıymış gibi hissettiren başka bir dergi yok. Sizleri tebrik eder, başarılarınızın artarak sürmesini dilerim.
İtiraf et, seni karşı dergiden gönderdiler.

2. Star Wars: Knights of the Old Republic III hakkında herhangi bir bilgi var mı? Çıkacak mı yoksa bizleri KotOR'dan mahrum mu bırakacaklar? :(
KotOR 3 bildiğin üzere uzun zaman önce uzak bir galakside iptal edildi, o zamandan beri de bir gelişme olmadı. Onun yerine The Old Republic'i bekliyoruz ki onun da en azından bir senesi var.

3. Bana KotOR kalitesinde ve benzeri bir RYO önerebilir misin?
Aradığın şeye biz kısaca "diğer BioWare oyunları" diyoruz. Jade Empire, Mass Effect ve Neverwinter Nights'a bakabilirsin. The Witcher da güzeldir ve yine BioWare'in Aurora isimli oyun motorunu kullanır.

4. Bir hatanızı affınıza sığınarak düzeltmek istiyorum. Son iki sayıda (yani Ocak ve Şubat sayılarında) Top 10'da 1 numarada bulunan Football Manager 2010'un resmi yerine Championship Manager 2010'un resmi var. Farkında değilsinizdir diye bildirmek istedim.
Bakalım ilk kim fark edecek diye yapmıştık onu, tuzaktı aslında. ***(Ama koyduğumuz resmin CM değil ANNO olduğunu sanıyorduk, daha fena değil mi? -Serp.)***

5. Daha önceki derginizde vermiş olduğunuz KotOR 2 tam çözümünün bulunduğu sayıyı kaybetmiş bulunmaktayım. Dolayısıyla o tam çözümü nasıl bulacağımı bilemiyorum. İnterneti araştırdım fakat KotOR 2 tam çözümü bulamadım. KotOR 2'yi Eser Bey mi incelemişti? Elinizden geliyorsa bir yardımcı olursanız sevinirim.
KotOR 2'nin tam çözümü Mart-Nisan 2005 sayılarındaydı ve evet, Eser yazmıştı. Dilersen kendisine bir mail atmayı dene, belki elinde duruyordur.

6. Bizleri yalnız bırakmayın, sürekli yazın, dergiler çıkarın :) Bizi Oyungezer'siz bırakmayın...
Kısmet. (:

Yazım hatalarım olduysa affedin...
May The Force Be With You
Saygılar & Sevgiler
Çağrı "C Da King" Akgür

M.I.T.

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi. Son sayınızı okumayı yeni bitirdim ve hazır aklıma üşüşenler kafamdayken size hemen bir mektup yazayım dedim.

Bu benim ikinci mektubum oluyor sanırsam. 11 yıllık okuyucunuz olarak 2 mektup yazmak istatistiksel olarak kötü görünse de bir de şu açıdan bakın, bugüne kadar hiç kafanızı şişirmemişim. (Sinan'a attığım mailler hariç :)
Benim kafamı şişiren, okur mektuplarından ziyade şu an dışarıda bas bas korna çalan ve asker uğurlamanın daha medeni bir yolunu bulamamış insanlar oluyor sanırım. En büyük asker onlarınkiymiş, öyle diyorlar. Sanki büyüğüyle küçüğü fark ediyormuş gibi.

Öncelikle uzun zamandan beri hiçbir sayınızı okurken bu kadar güldüğümü ve keyif aldığımı hatırlamıyorum. Yanlış anlaşılmasın, her sayınız ayrı bir keyif benim için. Ama bu sayı biraz daha farklıydı sanki. Editörün Günlüğü'nden tutun da Aliens vs Predator'ün incelemesine kadar her sayfada ayrı bir güldüm. Hele bir "Morrigan'a niyet Sinan'a kısmet" diyalogu var ki sormayın gitsin. Siz çok yaşayın e mi?
Siz görmediğiniz sürece çok yaşamamızın bir manası yok. O halde siz de görün, e mi?

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr** Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Konuşmadığınız her an, sükût altın demektir!

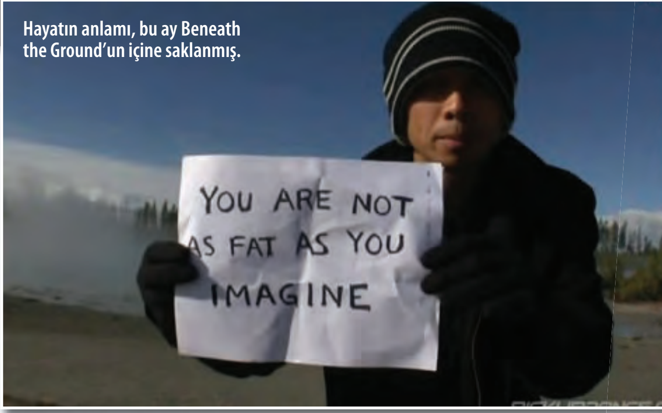
Gezenti

Cem Çelik



"Bana bir Oyungezer verin, Pisa Kulesi'ni yerinden oynatayım" diyor Cem. Tamam tamam, demiyor. Böyle gereksiz espriler yapmaz bizim okurumuz, ancak biz yapabiliriz, yetkimiz var çünkü. Neyse daha fazla yamulmadan Cem'i tebrik ediyoruz ve bu arada geçen ayın Gezenti'si Barış Dolunay'a da seslenmek istiyoruz. Barış figürünü yolladık ama geri döndü, bizi acil ara, cepten çaldır, ofise uğra, yuvana dön.





Hayatın anlamı, bu ay Beneath the Ground'un içine saklanmış.

Diyor Ki...

Rıza Cem "Cy N" Bayan

Şubat ayının başıydı. Ankara karın beyazıyla daha heybetli olmuş ve (belediyenin tüm çabalarına rağmen) güzel manzarasına kavuşmuştu. Sokağa çıktım. Saat 11 gibiydi. Sokaklarda tek tük insanlar vardı. Birden çocukluğum aklıma geldi. Yemekten sonra ikindi vaktine kadar karda oynardık. Sonra eve gelir, bir yemek ardından (annemin itirazlarına rağmen) atariyi takar "hırsız polis" oynardık. Ama bir gariplik var evet, neden çocuklar sokaklarda yok? Eve geldim bitirme tezimle ilgili araştırmama (Tezimin konusu: Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki psikolojik ve sosyolojik etkisi – Mart ayında araştırmamın tamamını size göndereceğim, çok ilginç veriler elde ettim) devam ettim. Sonra bir tartışma duydum. Kız kardeşimle annem dışarı çıkma meselesinden dolayı tartışıyorlar. Annemin savunması "bak 90 çocuk kaybolmuş". Kardeşimin iddiası "iyi de arkadaşlarla oynayacağım ve çok uzağa gitmeyeceğim". Ama daha deminki sokak manzarasından anladığım şuydu: Anneler birlik olmuş, yeni bir bahane ile çocuklarının özgürlüklerini kısıtlıyorlar. Annem "sen de baba olacağın gün anlarsın" dedi. İyi de benim hâlâ içim gidiyor kola şişesiyle yokuştan aşağı kaymaya.

Yine de kafama takılmayan bir nokta yok değil. Mass Effect 2 gerçekten de aldığı puanı hak ediyor mu? İncelemeyi ilk oyunu oynayan Erce'nin yaptığını görüyorum. İlk oyunu da onun yazdığı incelemenin verdiği gazla gidip orijinal olarak almıştım sonra da bin pişman olmuştum. Sebepleri biliyorsunuz; hangi diyalog seçeneğini seçersek seçelim Shepard'ın aynı sözleri sarf etmesi, facia yan görev tasarımları vs. Erce arkadaşımıza ve zevklerine saygım sonsuz. Ne de olsa kendisi sevgili Eser'in kardeşi... Benim merak ettiğim diğer yazarlarınızın ne düşündüğü? Çünkü oyunu satın aldıktan birkaç sayı sonra yine bir Oyunezer ile söylenmekte geç kalmış gerçeklerle karşılaşmak istemiyorum.

Büyük ihtimalle onu demek istedin ama Erce'ye saygı duymak için Eser'in kardeşi olmasına gerek yok, tek başına da hak ediyor bunu. Diğer yazarlarımız da pek farklı bir şey düşünmüyor, oynayanlar şu sıralar kendi aralarında deli gibi teori tartışması yapıyor. Biraz da insanın oyundan ne beklediğine bağlı; Mass Effect uzayda geçen bir Dragon Age değil sonuçta.

Sinan hikâyesine devam etmemiş bir de... Neden? Ben çok beğenmiştim hâlbuki. Umarım devam eder.

Belki devam edecek, belki etmeyecek...

Oyungezer'in bu ayki Mass Effect'vari logosu çok hoş durmuş. Bence böyle kalsın. Bu haliyle çok daha şık ve stil sahibi duruyor. Tabii sizce de sakıncası yoksa.

Mass Effect 2'ye özel bir değişiklikti o, kalıcı değil ne yazık ki. Ama başka bir oyun için benzer bir değişiklik yapabiliriz ileride, olabilir.

Bir de son iki aydır en çok satanlar listenizde Football Manager 2010 yerine Championship Manager'ın kapak görselini kullanıyorsunuz. Belki farkındasınızdır ama ben yine de söylemek istedim.

Ama niçin yüzümüze vuruyorsunuz. :(

Son olarak Mehmet Kentel'e buradan teşekkür ve selamlarımı gönderiyor, kendisine başarılar diliyorum.

Uyku tutmadığı vakit, birkisgecesi.blogspot.com adresinden kendisine ulaşılabiliyormuş. Ben denedim, oldu.

Uzun soluklu okuyucunuzdan kucak dolusu sevgiler ve saygılar. İyi ki varsınız.
M. Ihsan Tatari

> *"11 yıllık okuyucunuz olarak 2 mektup yazmak istatistiksel olarak kötü görünse de bir de şu açıdan bakın, bugüne kadar hiç kafanızı şişirmemişim."*

SIRLAR LABİRENTİ

Merhaba; Level çağında (yıllar önce) okurlara ücretsiz olarak verdiğiniz Byzantine: Sırlar Labirenti adlı oyun/belgeseli kutulu olarak ya da CD'lerini nereden bulabilirim ya da bulabilir miyim? Eğer sizin arşivlerinizde ya da bulabileceğiniz bir yerde varsa satın almak istiyorum. Amazon.com'da var ama maalesef aşırı pahalı... Kolay gelsin.
Alper Eğitmen

Korkarım ülkemizde artık satılmıyor Byzantine, en azından yasal olarak. Hâlâ çalışıyorlar mı emin değilim ama benimkiler evde duruyor. Eğer ofisimize uğrama imkânın varsa bir ara bırakayım, oradan gelip alabilirsin.

SON KARAR

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi, nasılsınız? Umarım iyisinizdir. Direkt konuya geçiyorum.

1. Geçen sayınızda (Şubat 2010) 136. sayfada "75 Kuruşa Mutluluk" başlığı altında size gelen üç mektuba paranın alamayacağı hediyeler göndereceğinizi söylediniz. Peki bu hediyeler neler?

Hediyelerin ne olduğunu yalnızca zahmete katlananlar öğrenebiliyor, üzgünüm. (: Gerçi ben bu satırları yazdığım sırada henüz postalayamamıştık, o ayrı.

2. Yine aynı sayıda 69. sayfada "Darksiders" incelemesinde SON KARAR kısmında oyunun PC, PS3 ve 360 için çıktığı anlamında ikonları parlak yapmışsınız ama Darksiders PC'ye çıktı mı?

I-ıh, çıkmadı. Grafik tasarım aşamasında bir hata olmuş, özür dileriz. Ayrıca özrümüzü kabul etmeme ihtimalinize karşı oyunu PC'ye uyarlama çalışmalarına da başladık ve Duke Nukem Forever çıkmadan önce bitirmeyi planlıyoruz.

3. Bir de Ekran Dışı bölümünüzde gelmiş geçmiş en iyi animeleri kısaca tanıtan veya sadece isimlerinin olduğu bir Top 25 gibi bir şey yapabilir misiniz?

Açıkçası böyle bir şey yapmayı ben çok isterim, sanıyorum İpek de ister. Ama anime sayfalarını buna ayırmaya benim gönlüm razı olmaz, ek sayfa için de yazı işlerine müracaat etmemiz gerekiyor. (:

Sağlıcakla kalın.
Fatih Kurul

GOLY.IN

Merhaba Oyungezer ekibi. Biz iki genç olarak goly.in adında bir bağlantı kısaltma servisi kurduk. Severek okuduğumuz dergide böyle konularda tinyurl.com'un kullanıldığını görünce "Neden bizim de bir şansımız olmasın ki?" diye düşündük. Sizden bize destek olmanızı rica ediyoruz. İyi çalışmalar. Sinan Abi hâlâ uzun tavuk arıyorsa temin edebilirim :)
Furkan Uçar

Goy.un adresini almış olsaydınız belki, ama goly.in'i kullanamayız, olmaz. :P Yine de mektubunu buraya eklemiş, az biraz destek olmuş olalım: goly.in/uzuntavuk

Anne, bitti!
-Eren Okka



Karanlık bir Oda















"Artık biliyorsunuz. Peki, şimdi ne yapacaksınız?"

Kertenkele huzursuzca kıpırdandı. Yattığı yerin loş, ağır, nemli havasını bozan bir şey vardı… Bir yerde bir pencere mi açılmıştı ya da hareket mi ediyorlardı? Kertenkele hareketi sevmezdi. Rahatsızlık içinde dilini çıkarıp havanın tadına baktı. Yeni bir tat vardı. Kertenkele yeniliği de sevmezdi. Yeni şeyleri önce anlamak, sonra alışmak, sonra onlara göre değişmek gerekliydi. Halbuki burası loştu, nemliydi, güzeldi… Kertenkele değişimi hiç sevmezdi. -CAN SUNGUR

Bestseller, yani çok satan romanlar, bu roman serilerinin yazarları ve çok satan romanları okuyan okurların paylaştığı bir genel kültür vardır. "Bestseller yazarı" diye isimlendirilen yazarlar bazen kendi çalışmalarından, bazen de danışmanlarından kültürel öğeler hakkında bilgi alır ve bunları kendi kurgularının içine yedirerek, hikâye için zengin bir arkaplan oluştururlar.

Bazı yazarlar din ve semboller üzerine inşa edilmiş kurgular sunar. Bazıları Mısırlılar, Aztekler gibi antik uygarlıkları ele alır. Bazıları hangi çağda olursa olsun hanedanları ele alır… Zaman içerisinde bu yazarların kitaplarını takip eden okurlar, yazarın tercih ettiği temalar hakkında bir hikâye kurgusu içinde öğrendikleri bilgilere sahip olurlar, tabii bilgilerin doğruluğu tartışılır. Ortaokuldayken Christian Jacq'ın bütün Ramses serisini, Clive Cussler'ın tarih içerisinde kaybolan gemiler etrafında dönen Dirk Pitt kitaplarının tümünü okumuşken ve "acaba şimdi ne okusam" derdiyle kitapçıda gezerken Ejderha Mızrağı serisinin ilk kitabına, Güz Alacakaranlığın Ejderhaları'na rastladım (o zamanlar Twilight kelimesini duyunca insanların yüzü buruşmuyordu). Jacq ve Cussler'ın kitapları sayesinde antik Mısır, Hitit, Aztek, İnka, Çin ve Japon uygarlıkları konusunda pek çok bilgi edindim. Cussler kitaplarında Titanik'ten, Vikinglerin Amerika'ya ayak basmasından, Bastille İsyanı'ndan, hatta bir kitabında Amerikan İç Savaşı ve beyin sıvısı transferiyle zihin kontrolünden aynı anda bahsediyordu.

Öğrenmek için Oynamak

Geçmişe dönün ve düşünün. Bu zamana kadar bilgisayar oyunlarından neler öğrendiniz? *Age of Empires* size neler öğretti? *Civilization*? *Deus Ex*? *Bioshock*? Tycoon oyunları? *Sims*? Diğer simülasyon oyunları?

Oyunlar da, tıpkı anlatılan bütün hikâyeler gibi, bir arkaplana sahiptir. *Age of Empires* oynarken asıl amaç rakibin bütün kalelerini zaptetmek ve bütün tersanelerine girmek olsa da bize ele aldığı dönemin silahlarını, askerlerini, basitçe de olsa görsel dünyasını tanıtır. *Civilization* tarih konusunda çok daha geniş ve teoriye yakınsanabilecek bilgiler içerir. *Deus Ex*, *System Shock* ve *Bioshock* üçlüsü, bize farklı kurgu uçlarını gösterir. Gelecekte bir maden gemisini ele geçiren zalim –ve çekici- yapay zekâ, dünyayı ele geçirmek için nano teknolojiyle güçlendirilmiş bir ajana ihtiyaç duyan bir yapay zekâ ve dünyayı omuzlarından sarsma hayaliyle yola çıkıp inşa ettiği cenneti cehenneme dönüşen başka bir zekâ. Üç oyunu da sadece bize doğru koşan herkese ateş ederek kazanabiliyorduk ama bu üçlüyü *Serious Sam*'in yanına koyamayız. Üç oyunun içinde de insan, çok daha büyük ve çok katmanlı bir hikâyenin içinde hisseder kendisini.

Peki oyunlar, bize sadece ele aldıkları dönemi ya da kurguyu mu öğretir? Hayır. Doğru şekilde baktığınız sürece çok daha fazla şey öğretirler.

Doğru Bakış Açısı

Varmak istediğim asıl başlık işte burada, bunlar da sorularım:

Torment oynadınız mı? Ya da *Baldur's Gate*? *Icewind Dale*? *Fallout*? *Arcanum*? Peki *World of Warcraft* oynadınız mı? *Aion*'da uçmaya başladınız mı? *Oblivion*, *Morrowind*? Peki *DotA* oynadınız mı? *Dragon Age*? *Mass Effect*? Evet, oynadınız (oyna-

madıysanız bu sayfada olma ihtimaliniz çok düşük, muhtemelen dergimizi şu anda ya tuvalette ya da uzun yolda, bir tren veya otobüste okuyorsunuz).

Bilgisayarda ya da masaüstünde, neredeyse bütün rol yapma oyunlarının ortak noktası bir karakter seçmemiz, bu karakteri geliştirmeye karar vermemiz ve onu besleyip büyütmemizdir.

"Bir seviye sonra şu becerimi geliştireyim, böylece iki seviye sonra şu gücü alabilirim... O büyüyü de alırsam savaş sırasında vereceğim hasar yüzde otuz beş ihtimalle iki katına çıkacaktır."

"Önce kasabaya gidip şu eşyaları bir satayım. İksir alayım. Sonra geri dönüp tekrar saldırayım. Olmazsa tekrar aynısını yaparım..."

"Şimdi bu işi bitirmek için on iki tane at kulağına ihtiyacım var. Bu atları üstüme çekebilmek için şu seviye aralığında bu bölgede geziyor olmam lazım. Şu anda o bölgede gezersem sağ çıkamayabilirim. Gidip bu katsayıyı dengeleyecek bir grup bulayım..."

"Şimdi bir sonraki dalga gelene kadar ormandaki adama gider o eşyayı alırım. O arada tavuğu kasabaya gönderir iki kılıç alırım. Onlarla bunu iki dalga sonra ilk kulede birleştiririm. O arada diğer koridorda zaten tuzak kurulmuş olur…"

Bu düşünceler size tanıdık geliyor mu? Zannederim geliyordur. Bu düşünce kalıplarının ne yaptığını fark ediyor musunuz? Her biri olasılıkları elindeki mevcut bilgiye göre değerlendiriyor, kendisi için en doğru yolu belirliyor ve gerçek bir plan yapıyor. Rol yapma oyunlarının sayısal gelişim kısmı, her birimize elindekini değerlendirerek ileriye dönük plan yapmayı öğretiyor.

Peki elimizdeki bilginin eksik kaldığını fark ettiğimizde ne yapıyoruz? İnternette araştırma yapıyoruz, tanıdığımız insanlara soruyoruz, daha iyi olmak için tekrar tekrar çalışıyoruz, yeni kitaplar edinip onları da okuyoruz ki daha iyi planlar yapalım, karakterimiz daha güçlü olsun, daha iyi olsun.

Peki Ya…
Sen?

Kendi hayatın için ne kadar plan yapıyorsun? Lisede seçtiğin dalın, ilerde sana hangi "beceri ağaçlarını" açacağını biliyor musun? Üniversitede okuduğun bölümün hangi yönlerine artı kaç vereceğini düşündün mü?

Oyun oynarken olmak istediğin karakteri seçmek için araştırıyor, deniyor ve o karakteri önceden oynayanlarla konuşuyorsun… Peki üniversiteye hazırlanırken seçeceğin 'karakter sınıfları' arasındaki farkı öğrendin mi? Belki iyi bir üniversitede savaşçı olmak yerine, daha az iyi bir üniversitede büyücülük okumayı tercih edeceksin?

Bilmiyorsan, elinde net bilgi yoksa, daha çok araştırma yapmayı denedin mi? Oyunlarda sokakta gördüğün her NPC'yle konuşup fellik fellik bilgi arayan sen, neden insanlarla konuşmaktan ve merak ettiklerini öğrenmekten korkuyorsun?

Hayatta ilerlemek için bir grup Orc'un gelip köyünü yakmasını ve aileni öldürmesini beklemeyi bırak.

Sürüngen Beyin

İnsan beyninin basitçe üç katmandan oluştuğu biliniyor. Bunları insan beyni, maymun beyni ve sürüngen beyin diye isimlendirebiliriz. İnsan beyni bizim rasyonel kararlarımızı aldığımız, karşılaştırma yaparak ve geçmiş deneyimleri, öğrenimlerimizi düşünerek sonuçlara vardığımız katman. Maymun beyni bizim bir arada olma, anlaşma, paylaşma, ilgi bekleme, anlamaya çalışma gibi daha sosyal, daha duygusal davranışlarımızı yöneten katman. Sürüngen beyin ise bizim savaşmak, korkmak, sevişmek, üremek, yemek ve tüketmek gibi en temel ve en ilkel dürtülerimizin bulunduğu katman. Bu üçünün arasında binlerce yıldır evrilmeyen, gelişmeyen, değişmeyen ve ilerlemeyen katman burası. Zihninizde sürekli değişime direnen, daha üst katmanları kullanmanızı istemeyen, yeni şeyleri öğrenmek, araştırmak, alışmaya çalışmak fikrine karşı koyan kocaman bir yumru var.

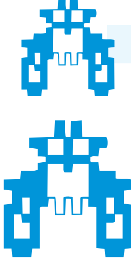
İlerlemediğiniz zamanlarda hangi katmanının sizi yönettiğini düşünün. Artık biliyorsunuz. Şimdi ne yapacaksınız?

Bu ay oyuncular için yoğun ve güzel geçecek
6-7 Mart'ta, İstanbul Karaköy'de Sabancı Üniversitesi SUCON 2010'u düzenliyor.
13-14 Mart'ta, Eskişehir'de Con/an 6 olacak.
13 Mart'ta, İstanbul'da yine Wizards of Istanbul.



PIXEL









SONIC DE 2B KERVANINDA

"2B olarak oyun dünyasına katılan ve sonra para basmaya başlayıp 3B olmaya karar veren, ardından da bu yeni hayata alışamayıp gözden düştükten sonra tekrar başladığı yere, 2B'ye geri dönen oyunlar kervanı" adlı Türk filminin yenisinde başrol oyuncumuz Sonic oluyor. SEGA'nın açıklamasına göre Sonic The Hedgehog 4, indirilebilir olarak PSN, XBLA ve WiiWare üzerinden satışa çıkarılacak. Modern görünüşlü 2B olan bu Sonic oyunundan edindiğimiz izlenime göre, ilk Sonic oyunlarını sevenler umduklarını bulabilecekler. Tabii ki Sonic'in platform türünü tekrar keşfetmesini beklemiyoruz, eğlendirsin yeter.

STREET FIGHTER CEPHESİNDE NELER OLUYOR!

İlk haberimiz iPhone sahiplerini ilgilendiriyor. Capcom'dan gelen açıklamaya göre, SFIV tam teşekküllü olarak iPhone'a aktarılacak. Saniyede beş tuşa basılan, kombo delisi bir dövüş oyunu iPhone'da nasıl oynanacak, henüz hayal edemiyoruz ama sevindirici bir haber sonuçta.

Bu haberin arkasından gelen dedikoduysa, SFIV'ün PSP'ye de gelecek olması. Bir el konsoluna, özellikle de PSP'ye SFIV'ün çıkmamış olması zaten bir ayıp ama bunun kesinleşmesi için herhalde iPhone satışları göz önünde bulundurulabilinir.

Super Street Fighter IV için de açıklanan 3 yeni karakter daha var. Ibuki, Makoto ve Dudley. Geriye açıklanmamış 1 karakter daha kalıyor. Heyecanla bekliyoruz.

3 DOT GAME HEROES

"Heroes" ile başlayan veya biten herhangi bir oyun, dizi, film görmek istemiyor olabilirsiniz; hak veririz bu isteğinize. Ama bu oyuna bir şans verilmesi gerektiğini düşünüyoruz (PS3 oyunu olsa da). Oyunun çıkmasına henüz vakit var ama gördüklerimiz retro-severleri memnun edecek düzeyde gerçekten. Kendi karakterinizi (ki bunlar eski klasik karakterler de olabiliyor), kendi mekânınızı ve kendi genel tasarımınızı bu oyunda yapabilirsiniz; tıpkı bir mod yapımcısı gibi. Biraz sabır, biraz da yetenek sahibi olanlara ve hâlâ piksel piksel görenlere bayram şekeri resmen!



KARATE CHAMP DA CEBE GİRİYOR

Revolutionary Concepts, iPhone'u Karate Champ'la buluşturmak üzere olduklarını açıkladı. Bildiğiniz gibi Karate Champ, Data East tarafından 1984'te çıkartılmıştı ve dövüş oyunları tarihini başlatmıştı. 1'e 1 turnuva şeklinde akıp giden oyunun konsepti aynen korunmuş gördüğümüz kadarıyla. Halihazırdaki emülatör oyunlarından farkı, oyunun wi-fi sayesinde iki kişiyle oynanabilmesi ve joystick arayüzü olması. Ses ve müzikleri de cabası. Street fighter IV haberine ne kadar şaşırdıysak, bu habere de o kadar sevindik. Sinan da tüm ofise iPhone alacaktı zaten! ? !

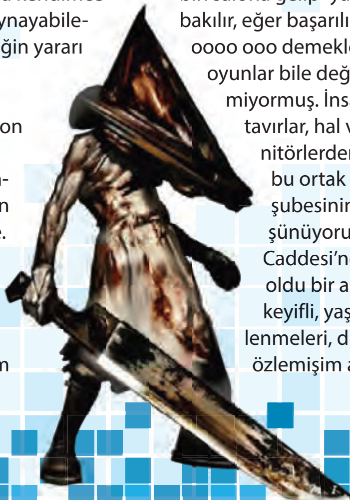


DEĞİŞMEYEN ŞEYLER



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

Geçenlerde yolum Ankara'ya düştü. İşimi hallettikten sonra hemen Fantasy Land'e koştum. Eskiden de böyle ayaklarım kıçıma çarpa çarpa giderim bu tip oyun salonlarına. Tabii o zamanlar ufacık olduğum için pek param olmazdı. Evdekiler de beni bildiğinden çok para vermezdi "bu çocuk Atari salonuna gidip yer" diye. Öyleydi. Birkaç jeton alacak param varsa, kimse tutamazdı beni o evde artık. Ama kendimce ekonomiyi çözmüş, birkaç jetona saatlerce oynayabilecek kadar geliştirmiştim parmaklarımı. Fakirliğin yararı da diyebiliriz buna.
Durum şimdi o kadar kötü olmadığı için bu gidişimde bastırdım parayı, aldım 30 tane jeton (fabrikatörüm ya!). Üç katında da dolu oyun makinesi olan bir yer Fantasy Land, bilmeyenler için belirteyim. Street Fighter 4'ten, Tekken 6'ya kadar çoğu yeni ve eski klasik var içeride. Girdim SF4'te birilerinin yanına. Belli ki oranın müdavimleri. Tip tip baktılar. Çantada keklik sandılar. Yenildim tabii ki (haklıymış adamlar). Şiir gibi oynuyorlar, "elleri alışmış". Bahanelerimi bir köşeye koydum. Ellerim ısındı. Sonra yenmeye başladım müdavim tayfayı. Arada sağlam birine denk geldim. "Yenilmez bu çocuk" filan diyorlardı kendi aralarında ama ummadıkları taş baş yardı. Beş altı kez yenildim ama sonra yenmeye başladım. "Ooo oooo filan" demeye başladılar. Bunun tıpkısının aynısının benzerini, eskiden İstanbul'daki salonlarda da görürdüm. Tanınmayan biri salona gelip "yanımıza girerse" önce küçümseyici gözle bakılır, eğer başarılı olursa da izleyici kesim şaşkınlıklarını oooo ooo demekle gösterirdi. Artık bu salonlar çok değişti, oyunlar bile değişti ama bazı şeyler gerçekten hiç değişmiyormuş. İnsanlar, adlar hatta roller değişiyor ama tavırlar, hal ve hareketler kesinlikle yerleşmiş. Monitörlerden gelen radyasyon sonucu mu oluşuyor bu ortak dil bilemiyorum ama Fantasy Land'in bir şubesinin de İstanbul'a açılması gerektiğini düşünüyorum. Eskiden benzeri FunCity vardı İstiklal Caddesi'nde. Çok da kalabalık olurdu ama sonra yok oldu bir anda. SF4'te "ring" atarak oynamak nasıl keyifli, yaşamanız lazım. O mücadeleyi, kibri, sinirlenmeleri, dudak kemirmeleri, terlemeleri filan nasıl özlemişim anlatamam.



AYIN ÖNERİLERİ:
- 7 Mart *Destruction*, 12-13-14 Mart *Behemoth*, 19-20 Mart *Jeff Martin* konserlerine gidilir.
- *Alice in Wonderland* pek çok kez izlenir
- *Silent Hill: Shattered Memories OST*'si dinlenir



Pixel Yazıtları

GOAL 3

BÜYÜK KAPTAN BURAYA!!!

İkili mücadeleden çekinmeyen cesur Oyungezer okurları, bu ay hepimizin gönüllerine taht kuran, rakipsiz futbol oyunu "Goal 3"ün köklerine inecek ve oyuna dair heyecanımızı tekrar yaşayacağız. Yıldırım düşen balçık sahalara adımınızı atmaya hazır mısınız?

Gözünü budaktan sakınmayan başkarakterimiz ve kaptanımız Kunio'nun tasarımı, 80'lerde Japonya'nın başına bela olan, Amerikan kültürü etkisi altındaki liseli Japon gençlerinin çete savaşlarına dayanıyor. Nekketsu Devlet Lisesi'nde okuyan Kunio'nun, Renegade ve River City Ransom gibi unutulmaz oyunlarda rakip okullara teker teker ıslak odunu tattırmasının ardından sporlara el atması da uzun sürmez. Bilumum sporla beraber, okuluna Nintendo World Cup'la futbol şampiyonluğu da tattıran Kunio'nun yeni futbol macerası Nekketsu Soccer League, ülkemize Goal 3 adıyla gelmesinin ardından teknik futbolu seven(?!) gençliğimiz tarafından hemen bağırlara basılır.

VUR KIR PARÇALA BU MAÇI KAZAN!

Oyun yeterince özgürdü; takımımızda madenci, balıkçı, ninja gibi her sosyal meslek grubundan 12 oyuncu vardı ve kendi ilk altımızı seçmek bize kalmıştı. Ayrıca tek kişiyi yönetebildiğimiz oyunda, takım arkadaşlarımızdan kelimenin gerçek anlamıyla muz ya da balon şutunu çekmesini emretmek, başkasının kafasına basıp röveşataya kalkmak, gol attıktan sonra istediğimiz maymunlukları yapabilmekte özgürdük. Ve soyunma odasında takım arkadaşlarımızın moralini hediye vererek ya da biricik Misako'yu arayarak yüksek tutmak da elbette bir kaptanın en büyük göreviydi.

"Kazanmak için her yol mübahtır" sözünü rakiplere tekme tokat girişmeye, uçan tekme atmaya, dirseklemeye izin vererek ispatlar Goal 3. Hakemimizin yalnızca kalecilerin sert müdahalelerine izin vermeyen değişik bir sertlik anlayışı vardı. Bayrağın göndere çekileceği yolda bataklık, buz zemin, hortum sertliğinde rüzgâr ve oyuncuların kafasına yıldırım düşmesi gibi saha koşulları bile bir maçın oynanmasını engelleyemezdi. İşte dişe diş futbolla bizlerin gönlünü fetheden Kunio, PES ve FIFA gibi devler varken hâlâ o tadı alamayışımızın yegâne sebebi. Ve yıllardır neden bilinmez, oyunun adı Japonya dışındaki ülkelerde çakma NES evreninin bizlere hediyesi olarak "Goal 3" şeklinde kaldı. Ve bu isim daha çok uzun yıllar zihinlerimizden kazınacak gibi de görünmüyor… -Emre Sümer



BUZDOLABINA UÇAN TEKME

HÂLÂ "GENÇ" SIFATINA SAHİP OLMAMA RAĞMEN, VHS DÖNEMİNİ ÇOK İYİ HATIRLIYORUM. VHS DEMEK, KORKU VE DÖVÜŞ FİLMİ DEMEKTİ. HATTA DAHA ÇOK DÖVÜŞ FİLMİ DEMEKTİ. BUGÜNÜN SAYGI DUYULAN, "ÖMÜR BOYU BAŞARI ÖDÜLÜ"NÜ ALAN HERKES O ZAMANLARDA AKTİF DÖVÜŞÇÜ VE AKTÖRDÜ. HER FİLMLERİ İTİNAYLA TAKİP EDİLİR, AİLE TOPARLANIR, RAKILAR AÇILIR, ÇEREZLER YENİR, ALLAH ALLAH NİDALARIYLA "VURDULU, KIRDILI" FİLMLER İZLENİRDİ. BİR STAND-UP'ÇININ DA DEDİĞİ GİBİ; "SONRA HERKES UÇAN TEKME ATARAK DIŞARI ÇIKARDI!"





ESKİ VS. YENİ

Bu sayımızda sizi 21 yıl öncesine götürüyoruz. Capcom, artık kaçıncıdır bilinmez, soldan sağa doğru ilerlemeli başka bir oyununu daha çıkarıyor arcade ortamlarına. Oyun gelecekte, 2048'de geçiyor. Dünyanın tek bir hükümdarı var ve biz de çok yetenekli bir ninjayı kontrol ediyoruz. Ama gerçekten çok yetenekliyiz; hiçbir duvar karşımızda duramıyor, taramalı tüfek gibi ninja yıldızı atabiliyor, kılıcımızı kullanabiliyoruz. Çok da hızlıyız. Günümüzde Ryu Hayabusa nasılsa, o günlerde de Strider o kadar güçlü işte. Oyun arcade dünyasında oldukça popülerleşiyor ve ev konsolları yayılınca da Capcom Strider 2B'de 3B'ye geçme kararı alıyor. Oynanış şekli bir hayli değişiyor, power-up'lar çoğalıyor, bosslar saçma saçma şeyler yapıyor ve oyun haliyle tutmuyor. Capcom da akıllık etmiş olacak ki, ilk oyunu ikinci oyunun arasına sıkıştırmış bulunuyor. İlk oyun, yani 2B oyun, yeni, taze, 3B oyundan çok daha seviliyor ve popülerliği daha da artıyor. Yumruğunu havaya kaldırdığımız taraf da kendisi olur ayrıca!

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



SERBEST VURUŞ USTASI

İZLEMESİ KADAR KOLAY MI?

Futbolun ilahlaştırıldığı yurdumun en çok tüketilen Flash oyunlarından olan futbol oyunlarının, ne ironiktir ki sayıları çok fazla değil. Top sektirmenin modası bittiğinden beri meydan "serbest vuruş" çekebilenlere kaldı. Bu yüzden de Serbest Vuruş Ustası, TTNET OYUN için özel olarak lisanslandırıldı ve Türkçeleştirildi. Oyunun güzelliği, üç ayrı hususa oldukça sadık kalmasında yatıyor. İlki topa ne kadar kuvvetli vuracağınız, ikincisi hangi falsoyla vuracağınız (ki rüzgâr da bunu etkiliyor) ve son olarak da topun yerden yüksekliği. Bu üç noktaya dikkat edip, barajdan topu geçirip kaleciyi avladınız mı tamamdır, bir sonraki tur sizi bekliyor!

Ayrıca TTNET OYUN'da, ünlü KiniWini oyunlarından onlarcasını bulabilirsiniz.

http://tinyurl.com/serbestvurusustasi



FACTORY BALLS 3

TOP, BOYA VE BİRKAÇ PARÇA ŞEY

Evet, formül bu! Factory Balls, üçüncü oyununda çok daha sağlam bir mekanikle devam ediyor. Yine elimizde onlarca top ve bizden istenen bir şekil var. Kimisi rengârenk, kimisi garip şekilli ve eklentili topları oluşturmak için, elimizdeki yedi adet malzemeyi kullanmanız gerekiyor. Örneğin bir topun çevresini şeritle sararak boyaya sokmalı, daha sonra şeritleri çıkarıp, üstünü kapatıp bu sefer de diğer boyaya sokmalısınız… Biliyoruz, okurken pek anlam ifade etmiyor; ama oynarken çok keyif alacağınız Factory Balls 3'ü, ilginç bulmacalarla kafasını meşgul etmeyi sevenlere tavsiye ediyoruz.

http://tinyurl.com/factoryballs3



HIGH SPEED CHASE 2

TAKİP OYUNLARINI ÖZLEYENLERE

HSC2, bağımsız bir yapım. Paralı bir oyun da değil. Buna rağmen çok keyifli ve benzerlerinin çok üzerinde bir standarda sahip. Dörder şeritlik iki otobanda size hedef gösterilen araçları patlatmaya çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de üstünüze diğer vatandaşların arabası yağıyor tabii. Arkadan çarptığınız her bir araba sayesinde puan kazanıyor, hatta çoklu patlatmalarda Takedown yapıp yavaş çekime geçebiliyorsunuz. Zıplama, boost, ateş edebilme gibi birçok güçlendirici özelliği de yol üzerinden toplayabiliyorsunuz. Elbette polis de sizi öylece izlemiyor. İlerleyen bölümlerde tam bir baş belası olarak tavuğunuza kışt diyor. Dilerseniz oyunu iPhone'da da oynayabilirsiniz. Çok sık denk gelmediğimiz türde, kaliteli bir oyun HSC2, öneririz.

http://tinyurl.com/highspeedchasee2

PİKSELİZASYON

DERS 09:

MÜZİK OYUNLARI

AYS AYS BEYBİ

-YİĞİTCAN ERDOĞAN





Oyungezer okurları, dizilin karşıma. Bu ay çok kutsal bir şeyin çok güzel bir şeye doyduğu bir şeyi işleyeceğiz türlerin kökeninde *(Evet -Serp.)*. Müzik oyunları... Müzik oyunları mı? Bir dakika, ne? Müzik oyunları? Hani şu, sene sonu listelerinde yeni yeni ayrı bir tür olarak tanımlanmaya başlayan oyunlar? Hani şu, mazileri ancak Guitar Hero'ya giden oyunlar? Onların neyini, hangi tarihini anlatacağız ya? Tamam müzik güzel, müzik kutsal, müzik her şeyi yaratan; ama müzik oyunları? Nereden başlayabiliriz ki? 1987'den mesela? Evet sevgili Oyungezer okurları, sizin de az sonra yaşayacağınız ve benim de fikri toplantı masasında Volkan'la Serpil'e sunduktan sonra araştırmaya başlamak suretiyle yaşadığım bir dumur bu. Müzik oyunlarının tarihi ne Guitar Hero'nun çıktığı 2005 senesinde, ne de Karaoke'nin en az Karaoke kadar Japon PlayStation konsoluna taşındığı 2003 senesinde başlamıyor. Tür, bu iki örnekten neredeyse yirmi yıl önce, Super Mario'dansa sadece iki yıl sonra nefes almaya başlıyor.

"You know her life was saved by Rock and Roll"

Oyun dünyasında da -pek çok başka şeyde olduğu gibi- yeni bir atılımla başlıyor her şey; kontrol sistemleri. 1986 senesinde ünlü oyun firması Bandai, 12 adet baskı algılayan bölmeden oluşan Power Pad'i piyasaya sürüyor ve her yeni oyun aleti gibi Power Pad de yepyeni olanaklarıyla doğuyor oyun dünyasına. Birilerinin bu yeni oyuncağa yeni oyun şekilleri bulması da uzun sürmüyor tabii. Atletizm oyunları, spor oyunları derken Human Entertainment 1987'de müzik oyunları türünü peydahlıyor: Dance Aerobics. İki modu bulunan Dance Aerobics'in her iki modu da, ileride onu takip edecek müzik oyunları için ipucu veriyor adeta. İlk mod, temelde Dance Dance Revolution'ın primitif bir sürümüyken diğer modsa 12 baskı noktasına farklı notalar tahsis etmek suretiyle size kendi başınıza müzik yapma imkânı tanıyor. Eğlenceli geliyor kulağa değil mi? Öyle ama Power Pad tutmayınca ve Nintendo'yla Sega sözleşmişçesine müzik oyunlarını iki nesil sonrasına kadar rafa kaldırınca unutulup gidiyor Dance Aerobics.

"Music seems to help the pain, seems to cultivate the brain"

Evet, iki nesil sonrasına kadar dedim, hatta biraz iyimser davrandım. Zira müzik oyunlarının yeniden doğuşu 1997'ye kadar vuku bulmuyor. Vuku bulduğundaysa bu olay bir konsolda değil, arcade salonlarında gerçekleşiyor. Konami'nin Amerika'da çoktan ölmüş ama Japonya'da hâlâ popüler olan arcade salonlarına yolladığı bir bombayla müzik oyunları tekrar büyük bir nefes alıyor: Beatmania. Temelde DJ Hero'nun öncülü olan Beatmania'nın bu kadar popüler hale gelmesi Konami'yi bu yönde bir atılım daha gerçekleştirmeye itiyor. Sene 1998 ve arcade salonlarının yeni kralı Dance Dance Revolution piyasada. DDR'ın arcade cahili haline gelmesine ramak kalmış Amerika'yı bile sarsması önce Konami'de, sonra da neredeyse tüm büyük Japon firmalarında bir uyanmaya yol açıyor. Konami aynı sene içerisinde, tam da düşündüğünüz şey olan DrumMania ve GuitarFreaks oyunlarını piyasaya sürüyor. Arcade salonlarına Rock müziğin esintisini getiren DrumMania-GuitarFreaks ikilisi Amerika'da DDR kadar tutmasa da, Japonya'daki başarısı sayesinde enstrüman şeklindeki kontrol mekanizmalarını kabul ettirmeyi başarıyor. 1999'da bu kabul görmüşlük belgeleniyor; Sega'nın veda konsolu Dreamcast, marakas şeklindeki kollarla kontrol edilen Samba de Amigo'ya ev sahipliği yapıyor.

"Music is my, my world"

Dreamcast, müzik oyunlarıyla olan münasebetini 2000 senesinde piyasaya çıkan ve hafıza bazlı bir oynanışa sahip Space Channel 5'le sürdürürken, PlayStation 1996'da PaRappa the Rapper'la başlatır gibi olduğu müzik oyunları macerasını 2000'de piyasaya çıkan ve temelde Guitar Hero'nun doğru notalara basmadığımızda karakterimizin hata yapacağı bir platform oyununa uyarlanmış bir versiyonu olan Vib-Ribbon'la devam ettiriyor. Benzer oyun türleri Sony'nin ikinci konsol denemesinde de kendini gösteriyor ve bu karmaşa arasından ufak bir firma başarılı oyunlarıyla namını yaymaya



Amplitude



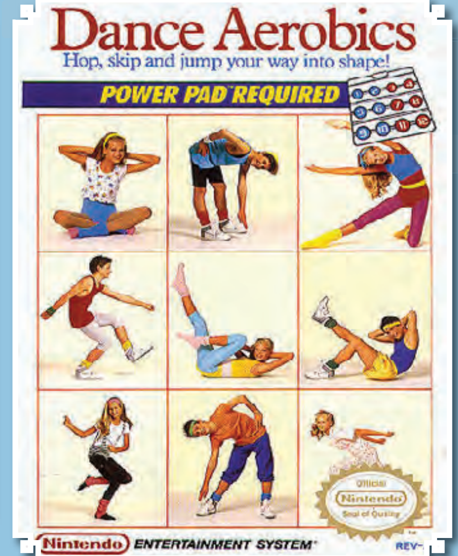
Elite Beat Agents



Vib-Ribbon


Guitar Hero 2


Obscure



başlıyor. 2001 yılında, oynanışı günümüzün Rock Band Unplugged'ına çok benzeyen Frequency ve yine onun 2003 tarihli devamı Amplitude'la yükselen Harmonix'ten söz ediyorum. Bu sayede oyun dünyası yeni bir çağa giriyor ve Dreamcast çöküp Sega'yı da yanında götürürken, Harmonix başarılı dört Karaoke Revolution oyununun ardından 2005 senesinde her şeyi kökten değiştirmeye karar veriyor. Tarih 8 Kasım 2005 ve dünya bir kasırga gibi sallanılmaya hazır; Guitar Hero piyasaya çıkıyor!

Her ne kadar, öncesinde çıkan Donkey Konga gibi oyunlar ev konsollarında enstrüman şeklindeki kontrol mekanizmalarını başarıyla uygulasalar da, Guitar Hero müzik oyunlarının patlamasına sebep olan son damla oluyor. 2006'daki Elite Beat Agents ve Rhythm Tengoku'yla tür cebimize giriyor, Harmonix'in Rock Band serisine başlamasıyla DrumMania, Guitar Hero ve Karaoke birleşiyor ve Guitar Hero III: Legends of Rock 1 milyar dolardan fazla gelir elde eden ilk video oyunu oluyor. Tür genişliyor, genişliyor ve en sonunda her şeyi başlatan Konami'nin Rock Revolution adı altında kepazelikler çıkartmasına kadar varıyor. Dünyada bir "müzik oyunu enflasyonu" meydana gelmiş olsa da oyun dünyasının en kıymetli türlerinden biri böylece zirveye çıkıyor. Bir sonraki adım ne kestiremiyoruz; ama biliyorsunuz, içinde müzik varsa, kötü olma ihtimali yoktur.

Arabaşlıklar için, sırasıyla, Velvet Underground, Pink Floyd ve Kasabian'a teşekkürler.

MÜZİK OYUNLARININ TARİHİNDEKİ EN İYİ 10 ŞARKI



1 İbrahim Tatlıses – Ağrı Dağın Eteğinde
Oyun: Singstar Turkish Party (2009)
Evet, bir numarada bizim bağrımızdan kopup gelmiş bir türkü var. Van-tu-tri-forov diye başlayıp kültürümüzü derinden sarsan Ağrı Dağın Eteğinde ile İbrahim Tatlıses tartışmasız birinci. (Kop evladım!)

2 Twinkle Twinkle Little Star
Oyun: Wii Music (2009)
Nasıl ki gelmiş geçmiş en iyi oyun Tetris'se, gelmiş geçmiş en iyi şarkı da Twinkle Twinkle Little Star'dır. Kanıt mı istiyorsunuz? İstisnasız bir şekilde herkesin melodisini sektesiz hatırlayabildiği başka bir şarkı var mı?

3 Kaiser Chiefs – Ruby
Oyun: Lego Rock Band (2009)
Her seriden sadece bir şarkı alma isteğimizden dolayı konu Rock Band'e gelince bir hayli zorlanacağımızı biliyorduk. Ama eninde sonunda, bütün bir Oyungezer partisini amigosuz tribüne çevirebilen başka bir şarkı çıkmadı karşımıza. BİR-Kİ-ÜÇ: RUBİRUBİRUBİRUBEE!

4 The Rolling Stones – Jumpin' Jack Flash
Oyun: Elite Beat Agents (2006)
Bu şarkı EBA'nın bossuydu, en sonda geliyordu ve inanılmaz zordu... Fakat muhtemelen Rolling Stones'un en iyi işleri arasında olduğundan yılmadan tekrar deneyebiliyorduk ve en sonunda başardığımızda, şarkı bir zafer marşı gibi geliyordu.

5 Bon Jovi – You Give Love a Bad Name
Oyun: Guitar Hero 5 (2009)
Bu şarkıyı açıklamayacağım, onun yerine şöyle bir şey yapmak istiyorum: ŞATTRUDIHART! ENDYORTUBLEYM! YUGİVLAAAAV! EBEDNEYM! Duduf duduf.

6 MC Hammer – U Can't Touch This
Oyun: Dance Dance Revolution X (2008)
Bir şey dememize gerek var mı? Oyundaki tek şikâyetimiz, şarkı her başladığında bir saniyeliğine ekranı karartıp "Stop. Hammertime" dememesiydi.

7 Blur – Song 2
Oyun: Band Hero DS (2009)
Oyunun konsol versiyonlarında - bulunmayan Song 2 bu listede çok daha yükseklerde olabilirdi. Denendi ve onaylandı: Çift katlı otobüslerin üst katı ne kadar boş olursa olsun son gücünle "VU-HU" diye bağırıldığında alt kattan şikâyet geliyor.

8 DragonForce – Through the Fire and Flames
Oyun: Audiosurf (2008)
Auidosurf'ün gayriresmi şarkısı olan Through the Fire and Flames muhtemelen bir müzik oyununu şereflendirmiş en zor parçalardan biriydi. Halen YouTube'da bu şarkıyı mükemmel çalmakla övünen onlarca Audiosurf oyuncusu bulabilirsiniz.

9 Chumbawamba – Tubthumping
Oyun: Donkey Konga (2005)
Kalbimizi World Cup '98'in giriş müziği olarak fetheden Tubthumping, aslında anarşist bir grubun en şekere bulanmış parçası. Ama olsun, yine de gelmiş geçmiş en eğlenceli şarkılardan biri ve Donkey Konga'da da muhteşemdi.

10 David Bowie – Everyone Says 'Hi' (Metro Remix)
Oyun: Amplitude (2003)
Guitar Hero'nun atası Amplitude'un belki de en kıymetli şarkılarından biriydi Everyone Says Hi'ın orijinal remix'i. Bowie'nin oyunlarla ilk münasebeti olmasa da Everyone Says Hi kuşkusuz en değerlilerinden biriydi.



ESER GÜVEN

İLK GÖZ AĞRIM



Aranızdan kaçınız ilk oynadığı oyunu sanki dünmüş gibi hatırlıyor? Anımsadığınız, düşündüğünüzde hayal meyal aklınıza gelen ilk oyunu değil, gerçekten oynadığınız ilk oyunu. Ben hatırlıyorum, hem de son derece net biçimde. O akşamüstü babamın eve gelişini hatırlıyorum, antrede duran yemek masasının üzerine Atari 800XL kutusunu koyuşunu, Erce'yle birlikte hemen masanın üzerine üşüşmemizi, kutusundan yavaşça çıkarılan bilgisayarı, Erce'nin o heyecanla "A" tuşuna sertçe bastığını, çok sağlam bir azar işittiğini (dakika bir, gol bir), babamın bilgisayarı televizyona bağladığını ve ilk oyunu yüklediğini… Hepsini dünmüş gibi hatırlıyorum, televizyon ekranında beliren ismi hatırladığım gibi: Gold Mine.

Yıl 1983. 4 yaşındayım ve ekranda beliren o isimle büyüleniyorum. Babam bilgisayar oyunlarına yabancı olmadığı için (o sıralarda amcamda Commodore 64 var, babam İstanbul'a gittikçe oynuyorlar tabi) ilk oynama hakkı onun oluyor, ben ve Erce izliyoruz. Oyunun mantığını anında kapıyoruz tabii. İşte etrafta dolar işaretleri var, hop merdivenlerden in, aman kertenkelelere dokunma, aman yarasadan kaç, aman timsahlardan uzak dur türü bir oyun. Ufacık çocuğuz, alt kattaki timsahlar resmen korkutuyor bizi. Ama işte biz bu basit oyun karşısında kardeşimle birlikte resmen saatler geçirir, oyun sırasının kimde olduğuna dair kavgalar bile ederdik. Hatta bir keresinde Erce, benim hakkım olduğu halde bir kere daha oynamaya kalkmış, ben de ona 'eşşoğlueşek' (dilim döndüğünce) dediğim için babamdan zılgıtı yemiştim :) Sırf zılgıt yemekle kalmamış, bir sonraki oyun sıramı da kaybetmiştim iyi mi.

Geçen gün 800XL emülatörüyle Gold Mine'ı açtım ve bir anda o 4 yaşındaki çocuğa geri döndüm. O kadar nefis bir duygu ki. Aslında düşününce, ben tam bir Pixel'im yahu! Çok ciddiyim, deseler ki oyun teknolojisi geriye gidecek, tekrar Atari, Commodore, Amiga günlerine geri döneceğiz; valla gözümü kırpmadan kabul ederim.

İşin ilginç tarafı, Gold Mine'ı müthiş bir şekilde hatırlamama rağmen (nasıl yer ettiyse), Atari 800XL'ye sahip olduğumuz bir sene boyunca (84'te amcamın da gazıyla Commodora 64'e geçiş yapmıştık, resmen hayatımızın en eğlenceli günleriydi onlar yahu) oynadığım diğer oyunların içeriğini hatırlayıp da isimlerini bir türlü anımsayamıyor olmam. Onları da hatırlamayı başardığım gün 4 yaşıma doğru bir başka yolculuk beni bekliyor olacak.



Gözümüz gibi bakmamız gereken bir alet daha. Bunlardan müze yapalım Damla!

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR



Tuğbek: Sinaaaan!
Sinan: ...
Tuğbek: Sinaaa, hadi gel iki kişi maç yapalım tek başına oynamak çok sıkıcı.
Sinan: Olmaz işim var şimdi.
Tuğbek: Ya hadi ya napıyon ki iki saattir o kağıtlarla?
Sinan: Kuş yapıyom ondan.
Tuğbek: Ne kuşu ya, kuşa benzemiyo bu ne kuşu?
Sinan: Ördek galiba, bak babam kitabını aldı kağıtları katlıyon, kuşlu hayvan oluyo.
Tuğbek: Hiç olmamış bence. Ben yapim mi sana?
Sinan: Daha olmadı ki daha katlamam lazım bir sürü.
Tuğbek: Bence çok katladın ondan olmuyo, şurasını aç bak, ver bi..
Sinan: Ya bi çeksene elini kafamı karıştırdın zaten.
Tuğbek: ...

Kendisinden beklenmeyecek kadar büyük bir erdem göstererek Tuğbek 30 saniye kadar susar

Tuğbek: Üff sıkıldım ama ben ya başka zaman ördek yapsan, zaten olmuyo bak.
Sinan: Hayır olmaz. Babam dedi ki bin tane ördek yaparsam böyle istediğim her şey olacakmış.
Tuğbek: Hahahaa bir tane yapamamışsın ki daha nasıl bin tane yapçan akıllım?
Sinan: Sen gül bakalım Amigamla oynarken çok yalvarcan oynatmicam.
Tuğbek: Hangi Amiganla?
Sinan: Dilek dilicem ya bin tane olunca, Amiga isticem gelcek.
Tuğbek: Üfff çok salakmışsın, baban sana hayatta almaz Amiga.
Sinan: Sen öyle san.
Tuğbek: Ben daha güzel plan yaptım, kötü adamlar kaçırcak beni fidye isticekler Amiga, tam o sırada ben kaçıcam Amiga bize kalcak. Nasılmış?
Sinan: Bence sen salakmışsın. Ördekler daha kolay.
Tuğbek: Ya sıkıldım çok ya hadi inşaata gidip oynayalım bari.
Sinan: Olmaz annem yasakladı. Geçen gün çocuğun biri boğulmuş orda çukura düşüp.
Tuğbek: Ya ne çukuru ya, biz inşaata tırmancaz. Hadi nolur valla ölcem sıkıntımdan hadi.
Sinan: Üff ama yaa, bana yaptırmican bunu di mi?
Tuğbek: Iıhh
Sinan: Püff iyi hadi bari. Ama öyle deli gibi koşturmak yok yetişemiyom sora.
Tuğbek: Yetişemezsin tabi koca göbek, koştur hadi sona kalan dona kalır.
Sinan: Yaa beklesene yaaa!!!
Tuğbek: O kağıdı nası katladığını öğretçeksen beklerim. Ben de Amiga dilicem ördekten.

REVOLUTION

DECO CASSETTE SYSTEM™

- LOCK'N'CHASE
- THE DECO KID
- ASTRO FANTASIA
- SUPER ASTRO FIGHTER



CHANGE GAME CASSETTE SIMPLY LIKE THIS



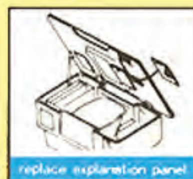
○UP RIGHT (UP-4D)



○COCKTAIL TABLE









○UP RIGHT (UP-4E)



DATA EAST INC.
470 Gianni Street, Santa Clara CA 95050 U.S.A.
Telephone: (408) 727−4490
Telex: 172163 DATAEAST SNTA

COPY RIGHTS RESERVED 1981

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!
(80'lerin dergisi olsak olurdu ama)

Oyungezer
SAYI: 29 - 2010/ 3

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Can Sungur, hikayeci@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Burçin Aygün

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 2 Şubat 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Oyungezer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve basın-yayın kanunlarına uymaktadır. Bu dergideki yazılar ve görsel malzemeler SETİ Yapım ve Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilse bile kullanılamaz.

Sırasız Cümleler - 3
... Acaba, yarım bıraktığım kitapların kaçıncı sayfasında kaldığımı hatırlayabilecek miydim? Acaba, bir zamanlar şu ay meselesi yüzünden sevmediğimi düşündüğüm tabiatı, sever gibi olmuş muydum hiç? Acaba, ağaçtan, ottan ya da uçamayan böceklerden filan bir yerden sevmeye başlamış mıydım? Bir yerden sevmeye devam edebilir miydim? `Çünkü sevmek yarıda kalan bir kitaba devam etmek gibi kolay bir iş değildi.` Ya hiç sevmemişsem bugüne kadar? Bir kitaba yeniden başlamak gibi, sevmeye başlamak pek kolay sayılmazdı herhalde.
Korkuyu Beklerken, Oğuz Atay

BU NASIL BİR BOLLUK ALLAH'IM!

















VE... BAŞKA SÜRPRİZLERLE :)
2010'UN İLK BOMBA SAYISI GELİYOR!

Geçen sayının ayıpları!

- İki aydır Tekmili Birden'de FM ile CM'yi birbirine karıştırıp duruyoruz. Bu ay da karıştırmışsak artık Allah'ın hakkı üçtür deyin, geçin!
- Sevgili yazarımız Mehmet için "2007'den beri bizimle çalışan..." demişiz daha derginin ilk sayfasında. 2005 olacak o. Yaşlanıyoruz ve yanılıyoruz mütemadiyen.
- 2009'un En İyileri dosyasında oyunları size seçtirmiştik. Yanılmışız. Ava giderken avlandık (yine). Niye böyle oldu anlamadık :(
- Tuğbek, Napoleon Total War'da Joachim Murat'la Horatio Nelson'ı birbirine karıştırıp tarihteki yerini aldı. Bizi de yanında götürdü (pis).

www.mavishop.com

MV SHOP
MAVİ BİLGİSAYAR

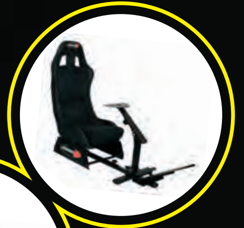
İYİ UÇUŞLAR

İhtiyacınız olan tüm Uçuş Koltuğu modelleri ve aksesuarları MV Shop Mağazalarında!

playseats







İYİ SÜRÜŞLER









www.cizgireklam.com.tr

En Yeni Oyunlar MV Shop Mağazalarında!



Mağaza: Cevahir AVM, Büyükdere Cad.
1. Kat Mağaza No: 125 Şişli / İstanbul
Tel: 0212. 380 01 50-51

İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com
www.mvshop.net
yetkili@mavishop.com

İNANCIN İÇİN YAŞA

HAYAL EDEMEYECEĞİM KADAR BÜYÜK BİR KOMPLOYU AÇIĞA ÇIKARARAK AİLEME İHANET EDENLERDEN İNTİKAMIMI ALACAĞIM.

BEN, "EZIO AUDITORE DA FIRENZE"

BEN BİR "SUİKASTÇIYIM".

ASSASSIN'S CREED II



ŞİMDİ PC'DE!

WWW.ASSASSINSCEED.COM

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

tiglon



UBISOFT